



2013 年 ジュウニガツ / 62



本期封面作者:TID 本期封底作者:TID

二次元狂热工作室制作

监制: jedi

高清全

执行主编:如月千华 编辑:白石、东方神奈控 美术编辑: ASKI、orangec、迷梦

发行总监:美子

官方博客: http://blog.sina.com.cn/jediliao 官方微博: http://t.sina.com.cn/2dmania

联系信箱: jediliao@gmail.com

通信地址:北京市 100086 信箱 82 分箱

(收件人:邮购部)邮编:100086

零售价: 25元

电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索 "二次元狂热"

二次元狂热 版权相关声明

稿件文责自负,严禁一稿多投:作者必须 保证所投稿件不得侵犯他人的著作权和版权, 由此引起的纠纷责任由作者本人承担;稿件一 经发现有抄袭或一稿多投(全文以及段落),除 扣发应得稿酬外,作者向本手册所投稿件三个 月内不再采用。

转载声明:本手册刊登的所有内容(原创 同人作品宣传以及有特别约定的内容除外),任 何商业组织未经《二次元狂热》许可,不得转载、 出版和使用。

其他声明:凡本手册转载作品时未能联系 到原作者的, 敬希望作者见手册后及时与《二 次元狂热》联络,以便奉寄或稿酬。

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏(冷门精 品优先)或工口游戏公司有爱能写文懂日语能 查资料的二次元狂热者们联系我们,共同为《二 次元狂热》出力~



sina新浪动漫

首席网络合作媒体







『RWBY』第一季全集

『RWBY』预告片×4

『新罗罗娜的工作室』OST

『进击的巨人』 OST2

『闪之轨迹』 OST

【音乐欣赏】 M3-32 同人音乐精选 2013

P002 河蟹子相谈室

读编往来

二次元资讯 P004

蛋疼囧新闻

斯賽动画情报 P006

新作速递 P008

Aloct 十周年纪念作『Clover Day's』 root nuko 新作『海空のフラグメンツ』

新作简评 P012

ココロ@ファンクション!

人形新评 P016

宇宙超萌美少女杀手——金色之暗

东方专区 P018

风行者

一在风中追寻射命丸文的足迹

P028

"世界第一的公主殿下"与我 -redjuice, 32 岁开始的名画师之路·

P040 蘭文化

骚年,不来打一局麻将吗? - 『天才麻将少女』系列圣地巡 礼总力特辑

NICO 动画 P050

NICO 动画月月报 11 月号

动画研究 P052

梦之音符,青之旋律。奔向梦想的甲子园 一棒球动画大盘点

撕破黑夜绘制童话——美产日式动画 RWBY

游戏研究 P068

从 Code Revise 到 Rebellion 的 抗争

『KILLER QUEEN』系列最新作解读

P084 音乐空间

M3-32 同人音乐扫雷大作战

游戏故事 P090

霸王与女神共舞,神话与凯歌齐唱 意志与希望的王道物语『花冠之泪 2: 霸王的末裔』

P106 卡牌游戏

缭乱三国 TCG 第一弹出击!

同人新作 P108

> 舰娘同人祭』 [LIGHT ROOM] 间隙核弹』 『空月』

河壁子の相談

反馈给我们的方法

1,把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱 收件人:邮购部 | 邮编:100086 2、填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.

com(不用按格式填也可以晒~

3、登陆新浪微博、搜索二次元狂热官方微博。

寒冬已到………(真的)因为编辑部的妹子们身上裹的衣服越来越厚啦。但不知为什么白石少年反而 越穿越少,还直叫天热……真不愧是东北人(不对。

说到最近,编辑部众人最热衷的事除了商量每天吃什么午饭之外,还增加了一件:每周二和周三中午毒 在一起……看『灌篮高手』的 HD 重制 (由于编辑部目前没有功放设备,多亏小黑的高端耳机我们才能都听 到声音)。不愧是陪伴大家走过了童年的作品,在吃午饭问题上各执己见的童靴们,行动竟然如此一致。当然, 大家凑在一起边看边吐槽也就有不同的乐趣,河蟹子也对勇于大声说出"小三就是我的初恋"的美编妹子刮 目相看。各位骚年们, 你们现在还敢承认自己的初恋吗? (现充请死开~



三座 亲到自 EA2

看看可

美的书

三 战

企宝有

· 好

医史白 到上古

万是于

宣传: 都是一

万餐子 **写**技士 **高高**3 不合力





63 期封面作者: Rifsom 出自『刻痕』 63 期封底 绯色永恒 - 『决死之梦 - 复苏之风』 - 亜音

编辑部"大友"的桌角

[本期开奖时间]



由整天只吃炒饭的小黑抽到 的本期中奖读者是 北京 的 贾甲 同学!请这位同学看到 本期内容后联系我们的邮箱 Jediliao@Gmail.com), 并加入官方QQ群(群号: 234680289) 来报道, 以便我 们确认后发出奖品(奖品为『万 能鉴定士 Q 的事件薄』轻小说 第一卷的官方中文版)

下一期奖品是椎名优官方正版画 集『Garnet』(奖品由天闻角川 提供)。在这里请大家注意参加 抽奖最好能写上真实姓名和联系

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢? 关注我们的官方微博 的「买满 200 元直接送抱枕套」活动信息,就可以有机会免费获 得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图 案抱枕套! 数量有限,手快有,手慢无!

[寄语选登]

新建文件夹 性别:男 成都

好喜欢多魔老师的动画分析文章啊,每次能看到优秀动画的深度解 析实在是太高兴了~对我等动画宅来说在了解了这些知识后看动画的乐 趣也增加了很多。希望 2DM 能提供更多这样的精彩内容, 多魔老师万岁! (多):有这样热情的粉丝,相信多魔大大的在天之灵也会得到慰藉吧(多) 魔:我还活着喂!) ······不用说,这类文章也是 2DM 一直注重的内容, 让大家了解更多的 ACG 知识,能够更多地欣赏二次元的美好之处是我们 不断努力的目标。

Rainbow Crash 性别:男上海

从编辑的微博上发现白石少年竟然是一位喜欢 〇 娃的大友! 话 说小的前阵子刚刚掉了彩虹小马的坑,实在是好看到爆啊根本停不下 来!。没想到幼女片会这么好看!

ご : 这位同学你才知道啊,我跟你说,白石少年他──へ(≧ Д ≦)ノ (一把被白石抢过键盘)很高兴又有同学掉幼女动画坑了,但实际上由于 日美动画观念的差异,大友和被称为"Brony"的小马迷还是有区别的, 小马迷可以说没有什么门槛,更接近非宅向的作品,而喜欢 Q 娃的大友 多数是重度宅,或许还是萝莉/幼女控。当然在下两者都很喜欢,前几个 月为了麦当劳的小马玩具还曾连续三天吃六顿开心乐园餐……(Balabala 三千字)总之,它们都是很好看的动画哦,要不要来和叔叔一起看(被 河蟹子拍飞)

内容, 是我们

[微博选登]

圓 纱月 Satsuki: 2dm 一贯很给力 [good]~啥时候再出个九户和 WA2 专题~

河蟹子: 低调的广告时间, 想看 WA2 的内容, 请移步 61.5 期 GALGAME 特别版哦……哦,数数本刊至今为止 WA系列有过多少次专题了。再出 WA2 专题, 咱们就要变成白学专门志了。(当然也不排除有奇迹发生, 看看咱们的冬马党够不够努力吧……)

@ 魔法师的黑猫:把办公桌上一堆二次元狂热和萌氏防务和电击萌王之 类的书移动了一下地方, 成功地挡住了坐在我 4 点钟方向的老板的视线!

河蟹子:想不到我们的书还能起到这样的战略作用,不简单。不过在办 公室摆这些没问题吗?顺便,4点钟方向这有点危险啊,真的能挡? (槽 点好多……

@ 更新姬的胸放键盘 ...: 二次元狂热难产半个月终于拿到手, 晚自习看 到上面吐槽说担心编辑部被 [59 式多功能卫星歼击车] 夷平了,差点笑抽, 谁来画一张卫星歼击车 233

河蟹子: 你知道二次元狂热有多努力吗? (被拖走

@ 傻柚子补习摄影中:越来越觉得二次元狂热应该改名叫二次元考证, 都是一些考据党的文章, 说好的情报生活志呢!

河蟹子,二次元考证……好像是本好书、听起来有种看完就能考学位证、 驾驶证、导游证、司法证、结婚证、医师证等等证件(喂好像有奇怪的 东西混在里面)。咳,同学是说撸不动了吗?那看看咱们这期棒球专题合 不合胃口……







NEWS EXPRESS / 二次元资讯

Real Onion News in 3D World

蛋疼份新闻 >>>>>>>



>>舰娘热潮正当时 坑钱周边大波来

如今的舰娘正当热潮之时,除了让运营方赚了个够之外还带动了大量玩具周边制品的制造。除了以前那些诸如徽章抱枕粘土手办之类的周边外,最近还有内藏舰娘大破图的"治愈型"领带、"真实比例"立体绅士用鼠标垫、缎带型贴纸、舰娘大破图制定 PC 键盘、舰娘角色主题鼠标、大破刺绣手帕等坑钱物,俨然一副要掏光玩家钱包的姿态。望着满街的大破福利图,不知正在掏钱的你是否心甘情愿呢?









>>巨人进击一波三折 真人电影确定时间

自去年就开始公开的「进击的巨人」真人版电影传来了新消息,电影将于 2014 年初夏开拍,预定 2015 年上映。这部真人版电影自 2012 年公开消息后一波三折,起初宣布由日本当红导演中岛哲也执导,预定 2013 年秋上映,随后又宣布延期至 2014 年,而中岛哲也导演也因意见不合退出了制作。如今的最新消息确定导演人选为樋口真嗣,剧本为渡辺雄介和与作者谏山创关系良好的电影评论家钉山智浩,这次所定下的时间应该不会再跳了。

樋口真嗣曾参与制作过『蓝宝石之谜』『飞跃巅峰』『新世纪福音战士』 等作品,经典灾难电影『日本沉没』即出自他之手,可谓在动画和真人电影 上皆有深厚经验,希望他这次能为观众带来一部优秀的作品。



>> 与初音同游幻想世界 "TRANS CITY FEAT. HATSUNE MIKU"

自 13 年 11 月 15 日至 14 年 1 月 15 日,在日本大分县别府市会举办 "TRANS CITY FEAT. HATSUNE MIKU"活动。这是以"虚拟与现实的交错" 为主题所举办的"TRANS CITY"与 MIKU 的合作活动。在活动期内,将在会场 360 度全周大型荧幕上放映初音的音乐映像,第一期为"Sky Light Theatre feat. 初音未来"。在会场内还会有以介绍初音为主要内容的展示区和合作限定周边贩卖场。在活动期间,以初音为内容的痛巴士会在福冈和别府之间以及别府市内运行。在新年有出游日本计划的读者不妨去看看。





r

>> 世

调查的》 个角色的巨人 在 得到了。 65%,可

的 re, 分布也 其他地 影忍者 中的唯

7

>> G 社新品手办系列 可揉胸作品登场



间

影将

汗消

E秋上

制作。

東山创

战士』

电影

U"

会举办

内,将

y Light

展示区

冈和别

交错"

著名手办公司给力芬 (GRIFFON) 推 出 了 "Super figure"系列的第一弹作品——来 自「Vividred Operation」中的天 才巨乳少女四宫向日葵比基尼着装 版。这款作品的比例为1:2.5,高 度达到了近60cm, 最值得一提的 是这款作品的限定版的胸部部分是 用软材质制作的。这也是继希有马 屋的超看护妇之后又一次使用部分 软材质的作品。虽然一般来说对于 这种玩意的评论都是"日本人真变 态"、"11 区天赋树又点歪了"之类, 不过笔者只是想说,这种给绅士买 来 prpr 的玩意, 最少要把脸做好啊 ······GRIFFON 不要又成为给力崩就



>>世界级的问卷调查 你最想和谁约会

Tokyo Otaku Mode 在 10 月中旬进行了为期 5 天的短期人气问卷调查,调查的对象面向全世界的用户,而问卷的内容只有一个问题"你最想和哪个角色约会?"其中夺魁的则是来自『刀剑神域』的劳模亚丝娜和『进击的巨人』的兵长利威尔。

在短短的 5 天内,约有来自世界 100 个国家的 2800 人进行了回答,得到了约 590 名男性角色,400 名女性角色的提名。其中男性答卷者约占65%,女性约 35%,年龄层中 14-19 岁最高,占一半左右。用户的所在地分布也不算十分集中,其中亚洲占 34%,北美占 29%,其他分布在欧洲和其他地区。男性部门排位第二的是『ONE PIECE 中的妮可·罗宾,第三为『火影忍者』中的日向雏田;而女性部门第二、三位的则是『会长是女仆大人』中的碓冰拓海和『黑执事』中的塞巴斯蒂安·米卡艾利斯。由此可见男性和女性观众的面向作品群的趋向。





>>> GUNPLA EXPO WORLD TOUR JAPAN 2013 热报

"GUNPLA EXPO WORLD TOUR JAPAN 2013"于11月21日至24日在秋叶原 UDX 动漫大楼秋叶原广场召开。展会现场除了展示今后作品和发售限定版模型之外还有高达模型世界大赛作品的审查。借现在基督的『GUNDAM BF』的热潮,本次大赛的主旨就是"百搭",于是现场出现了适多奇奇怪怪的作品,参加者也是三教九流,如在『HobbyJAPAN』开设专栏的『日本之形』主演片桐仁……说起来『GUNDAM BF』就是个强力推销调普拉玩具的作品,看来万代今年又能大赚一笔了。







>> 『向山进发』二期发表

登顶纪念大会召开

12月1日,在崎玉县饭能市市民会馆大厅召开了『向山进发』的粉丝见面会"登顶纪念会!饭能市市民会馆在哪!?"活动分日场和夜场两部分,不过无论是哪场都人满为患,现场早早就排起长队等待入场。周边商品也被到场的狂热粉丝们抢购一空。

到达现场的嘉宾有主角们的 CV 井口裕香、阿澄佳奈、日笠阳子、小仓唯和作为主持的鸣海杏子,会场现场进行了料理知识介绍和登山道具说明以及现场配音等活动,在活动的最后,官方发表了『向山进发』将要进行第二期的上映决定。第二期动画抛弃了原本的 5 分钟泡面风格,加长至一集 15 分钟,播放时间为半年番,在年底的 C85 时还将进行周边商品的再次贩卖。▲







NitroPlus吉祥物动画化!

SONIANI

SONIANI

Staff:

原作:超级索尼子(Nitro+) 原作人物设定: 津路参汰 (Nitro+)

监督:川村贤一 脚本:黑田洋介 人物设定: 田村正文 音乐: 坂部刚 音响监督: 虾名恭范 动画制作: WHITE FOX

Cast:

超级索尼子: 超级索尼子 富士见铃:后藤麻衣 綿抜フウリ: 尾崎真实 北村经纪人: 竹内良太 オウカ: 金元寿子 索尼子的奶奶: 井上喜久子

Nitro+的虚拟偶像代言人"超级索尼子"终 于动画化了! 大胸(B90)、紫色长发、头戴耳 机,超级索尼子的形象相信各位一定不陌生。超 级索尼子自从作为N+的虚拟形象代言人问世以 来, 其波涛汹涌相信萌倒了一批宅男, 反而作为 追求音乐梦想的少女这一面反而很少被人提及。 2014年1月超级索尼子终于迎来的动画化,终于能 看索尼子胸部乳摇的效果了!

动画的标题定位『SONIANI』与2011年11月 N+在PC平台发售的恋爱游戏『SONICOMI』遥相 辉映,动画制作交由曾负责过『命运石之门』以 及「军火女王」的WHITE FOX,而脚本竟是黑田 洋介实在让人没想到,懂得男人浪漫的黑田洋介 是否也能把大胸少女玩乐队的生活篇拍的好看姑



放,不过跳票过后的动画版不但被砍到了只剩8 话,而且还变成了泡面番。相信看过原作的读者 都能猜到本作被和谐的理由,原作不但血腥、暴 力, 最重要的还是存在伦理问题。有人吃人场面 的动画怎么可能堂堂正正的播出,以上这些都是 『pupa』最大的看点,同时也是『pupa』被和谐 成8话泡面番的原因。

「pupa」的故事讲述了一对兄妹被名为 "pupa"的病毒感染后成为的怪物,从此有了吃 人嗜好的妹妹只能靠吃有再生能力的哥哥的肉为 生的故事。乍听之下有种妹控版『沙耶之歌』的 感觉, 也难怪动画要被规制了。

■文 / windchaos ■责编 / 如月千华、Jedi ■美编 / 迷梦

动画版的监督是大名鼎鼎的老牌监督望月智 充, 「听到涛声」等经典无需赘言。而动画制作 的Studio DEEN曾负责过『Fate/Stay Night』、

『寒蝉鸣泣之时』等经典作品,这个阵容用来拍 泡面番实在是觉得小题大做了。从目前官网公布 的两段PV来看, 动画版对于原作意境的还原度还 是相当高的。一遍遍听着妹妹喊着"欧尼酱"一 边看着人偶以及这个世界逐渐崩坏。相信看到这 里已经勾起不少猎奇以及重口味爱好者的好奇心 了。漫画版也将于近日完结,有特殊爱好口味的 观众手万不要错过。

兄妹爱的极致!?

pupa

Staff:

原作: 茂木清香 监督: 望月智克 人物设定: 藤井まき 动画制作: Studio DEEN

Cast:

长谷川现:岛崎信长 长谷川梦: 不尸衣吗 玛利亚: 鸣海杏子 鬼岛四郎:游佐浩二

原定于10月动画化的恐怖动画「pupa」在 经历了一个季度的跳票之后终于确定了在1月播

2013年秋、TVアニメ化決定!! 長谷川現 (CV: 月 長谷川夢 (CV: A 鬼島四郎 (CV: 遊り 陸相はアニメ公式ページにて http://www.pupa-anime.com/

超级素尼子除了作为N+的虚拟形象代言人之

Space

Staff:

曾主岛

五首:

里本:

内一楼

角色设

机械设

动画制

Dandy Meow

QT: 1

Narrat

官人的

至1607

多三二

三二里

03%

外, 也是少女组合"第一宇宙速度"的吉他&主

2D MANIAC

SYL

言人之 :他&主 乐CD。 度来演 也会在

+ 开速来的要的的发度。宣动脑第当的说传画残

渡边信一郎时髦爆表 Space ☆ Dandy

Space & Dandy

Staff:

多 查 餐: 渡边信一郎 查 餐: 夏目真悟

圖本: 上野貴美子、信本敬子、佐藤大、大河

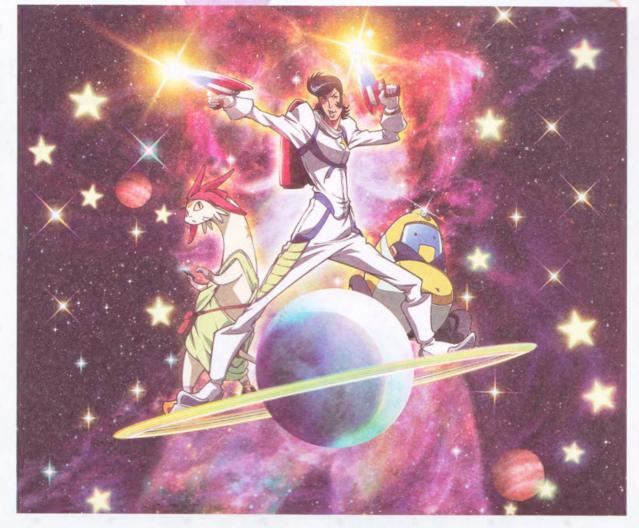
内一楼

角色设定:伊藤嘉之 机械设定:ロマン・トマ 动画制作:Bones

Dandy: 诹访部顺一 Meow: 吉野裕行 QT: 佐武宇绮 (9nine) Narration: 矢岛正明

渡边信一郎回来了!而且这次是带着他那时 量度爆表的新作『Space☆Dandy』,dandy在英 语中有花花公子的含义不知道会不会有人把这部 新作的标题翻译成"银河美中年"呢?从官网的 故事介绍来看本作讲述了一个中年的宇宙猎人的 工作,所谓宇宙猎人,简单说就是通过发现新的 宇宙人,只要被认定为新品种之后就可以获得报 圖,谁发现的早就是谁的胜利。

怎么听上去和赏金猎人差不多,而且宇宙 的设定又容易让人联想起渡边信一郎最经典的作 是「星际牛仔Cowboy Bebop』,自然让人对此 决意边的新作愈加期待。每话出现一个新品种宇 言人的设定颇有硬科幻的成分也十分值得期待。 同样让人值得期待的是菅野洋子的加入,这也是 在「坂道上的阿波罗』之后两人的再度合作。



宇宙、渡边、菅野、骨头社,怎么越看越联想到 『星际牛仔Cowboy Bebop』了。

作为骨头社15周年的纪念作品,本作将会在1月于全球同步上映。作为TV动画能做到全球同步上映已属不易,而这次在北美地区同步上映的版本还是英文配音版!从中也能看出渡边信一郎在北美地区的影响力和号召力,从『Space☆Dandy』的人设来看,听英文版的配音

或许别有一番乐趣。

目前海外放送北美的版权由门户动漫网站 CartoonNetwork担任网络放送;而亚洲地区则将 在Animax Asia网站上进行放送,同时新加坡方面 的ODEX也将参与新作的宣传,中国大陆的话猜猜 到时候是哪家视频站会买下版权。相信只要看过 「星际牛仔Cowboy Bebop」的观众,今年1月一 定不会错过渡边信一郎的这部新作。



上课小动作』是由森繁拓真同名漫画改编 三三,漫画单行本前4卷到目前为止销量累计突 三60万册,并获得了全日本书店店员所选的推荐 三2012"第4位。「上课小动作」的故事讲述了 三三最后排靠窗位置的关君,在上课中尽情享受 三作,时而骨牌时而围棋,甚至上课时与猫嬉 三本事。故事中关君的行为看上去让人联想起 近期另一部校园题材的人气漫画『我叫坂本我最屌』。

『上课小动作』最大的看点无疑是下野紘与 花泽香菜搭档的声优阵容, "兵库北"与下野紘 配音时候颜艺的剧照已经广为流传,甚至有粉丝 闲得蛋疼考据出了花泽香菜在配音时穿的毛衣的 款式与价格。作为花泽香菜的粉丝的话『上课小

香菜粉不可错过! 上课/\动作

上课小动作

Staff:

原作:森繁拓真 监督:ムトウユージ 人物设定:大武正枝

动画制作: Shin-Ei Animation

Cast:

关俊成:下野紘横井留美:花泽香菜

动作」是一部必看的作品,因为全程几乎只有香菜一个人在说话。而原作漫画连载至今,我们的主角关同学只出现过一句台词,更多的时候是脑内对自己小动作的补完,到底下野紘将如何演绎关同学也是一大看点。另外,本作的OP也由花泽香菜来演唱,而作品的插入曲则是请来了大名鼎鼎的水木一郎。

假戏果然真做?! Aloct十周年作品 Clover Day's

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 东方神奈控 ■ 美编 / 迷梦

游戏名: Clover Day's

厂商: ALOCT

原画:仁村有志、ちこたむ、あおなまさお、鳴海ゆう

剧本:宮蔵、保住圭、瀬尾順、空下元

音乐: Manack, MANYO(Little Wing)

歌手:真理絵 (marie)

发售日: 今冬预定

200

那是隐藏在内心的思念。那是永远的誓言。 那是诚心的愿望。那是挥之不去的悔意。 那是,幼年的约定——

故事的主人公优人从小被双亲舍弃,在英国一所的孤儿院长大。十年前,得知自己被日本的贸易商人度仓义臣收养之后,他来到了日本。

初来乍到的他,连日语都说不流畅,生活上有很多不便和障碍,他的义妹——双胞胎姐妹杏铃和杏瓖是支撑着他生活的动力。除此之外,在新鲜的学校生活中,他还结识了两位少女——率直温柔的燕和要强倔强的泉。

还未曾尝过恋爱滋味的少年少女们就这样在一起欢笑一起流泪,孕育着 彼此的羁绊。就这样,十年的时光过去了。伴随城市风景的变化,优人等人 也逐渐成长。

——但也有东西并没有因时间的流逝而褪色。

"你还记得……那一天的约定吗?"

10年前移居到国外的青梅竹马、另一对双胞胎少女、碧瑠和光,随着她们重新回到这座城市,曾经的停止的思念重新转动了起来……



Takakura Auzu

优人的义妹, 杏璃的双胞胎姐姐。 英国人与日本人的混血儿,拥有一头靓丽的金色长发。性格开朗,感情丰富,是个很容易交往的少女。受到哥哥优人的影响经常参与劳动志愿者活动。对于"大人的事"毫无免疫力,周围一提到相关话题她就会面红耳赤。她虽然很仰慕作为"哥哥"的优人,但内心的感情却并没有那么简单……

自含 春菜 Takakura Annri

优人的另一个妹妹, 鹰仓姐妹中的妹妹。虽 **然同样是日英混血,但杏璃却更多体现出了日本** 人的特征,深色长发便是与姐姐最大的不同。性 络冷静沉着,做事认真,成绩优异,但对待他人 态度不好,总是逞强装大人,总的来说内在依旧 是个孩子。把哥哥优人当做异性看待,但却总是 忍不住做出冷冰冰的态度,而且又爱吃醋,是个 让"哥哥"操心的妹妹。



Kagami Hekiru

比优人小一岁的青梅竹马的少女。是光的 双胞胎姐姐。拥有一双如宝石般魅力的双瞳,是 年纪轻轻就在世界范围内小有名气的天才画家, 常常以悠然自得的语气为周围带来一种奇妙的气 氛。和妹妹一样头上戴着一个四叶草形状的发

她为了实现幼年的那个"约定",回到了 阔别十年的之久的日本,其目的……是优人的贞 操!?



Rindo Tauranyo

所属戏剧部的少女,有一个名叫虎吉的双 胞胎哥哥。与优人从小在学校就一直被分到局一 个班级。很会照顾人,笑容质朴温柔,再加上身 材不错,在学校里被当做偶像一般追捧。总的承 说是一个万能型的美少女,上得厅堂下得厨房。 不过她因为性格比较胆小而总是缺乏信心。不管 戏剧演出还是"恋爱"方面都没办法做到全力以



加賀県 光

优人另一个青梅竹马。碧瑠的双胞胎妹妹。 与碧瑶是mirror twins(身体特征相互对称)。中 气的个性让她在男女生中都很受欢迎,不过实际上 **逸很会打小算盘,攻心计,同时也具备对任何事都** 能得心应手游刃有余的能力。

Kagami hikaru

其实内心讨厌男生,并且对姐姐碧瑠怀有超 越姐妹的感情,因此把优人当做蝼蚁看待,毫不留



ruibashi law

燕的好友,身在一个单亲家庭,与母亲两人 相依为命,为了生活而从小就开始忙碌与打工。 外表看起来很可爱, 但实际上很残念。

性格很别扭,平时总是吵吵嚷嚷,好强又不 率直。总的来说就是一个废柴,一变得弱势就喜 欢抱人大腿。与优人一同长大,自称是优人的竞 争对手,对他态度也不好,不过在旁人看来她很 明显对优人痴心一片。



该来的总算还是来了! ——对Aloct这家公司有所了解的读者,或许都会 这么感叹一句吧。和风传奇的名作「月阳炎」的制作团队在10年前,也就是 2003年,以新生品牌Aloct的名义发售了『Clover Heart's』正式出道,10年 后的今天,他们再以Clover为题回归原初,这其中意味可想而知。

回顾当年的『Clover Heart's』,作品通过两对双胞胎交叉的视点,描 写了一个少年少女们相互扶持共同成长并最终寻得幸福的故事。虽然作中总 共只存在两条主线和两条支线,**但整体**完成度却相当之高,在玩家中间也获 得了极高的评价。Aloct这个品牌的名称也因此被不少玩家牢记。其后数年时 光中,Alcot总共发售了包含FANDISC在内的10款作品,这些作品虽然也各有 闪光点,却都没有达到「Clover Heart's」的高度,这也让许多老玩家一再 希望厂商能重新将「Clover Heart's」推上舞台,制作它的续篇。就在2012 年的悬人节这天,Aloct竟然在官网放出了"Clover Heart's 2"的消息, 其中还公布了故事背景和人物设定,看起来煞有介事,不过唯独发售日"多 写了一个0"才让玩家们明白一切都是骗局。无独有偶,在今年的愚人节, Alcot竟然再次将这款"续作"的假消息搬了出来,而且还追加了几个人物 介绍……虽然这假消息还是在愚人节结束的时候被撤下。但这时候有玩家已 经开始猜测: 这不会是要玩真的吧? ——果不其然, 在过去接近半年时间之 后,Alcot总算将这款名为『Clover Day's』的深藏不漏的新作放了出来。

本作不管从画面,人设,还是故事背景等各方面都能嗅到一股熟悉又 怀旧的气息,而官方也正经说明本作继承了「Clover Heart's」的世界观。 从现在的情报来看,由于主人公不再是双胞胎,所以应该不存在双视点的 设定,不过取而代之的是,本作强调"少年期的十年时光会影响本篇的发 展",可见这种能够体现出时间流逝感的过去与未来的联动将是本次的主要 **看点。**

从STAFF来看,人设,剧本和音乐三大重点部分都启用了当年的核心成 员,可算让人欣慰。不过在这些年中他们各自都有不同的成长变化——特别 是画师仁村现在笔下的人物几乎已经看不出当年的影子了。为了回归原点而 重新聚集在一起,再次描写一个关于双胞胎的故事、一个关于寻找幸福的故 事,如今的他们还能否重现昔日的光辉还需要我们的检验了。▲



三的自然风光的眷顾,如今建起了数个渡假村,来此游玩和休假的人络绎不 运也便为岛民们带来了大量邂逅的机会。

主人公"中上神"在幼年时曾与一个每逢夏天就会与来到岛上的少女定 - - - "辛辛贾在同一所学校上学" 这本来只是小孩子之间的空头支 的人学简介上,看到了担任着学生会长的当年那个少女的身影,于是他毅然 甲定进入这所名门学校

可当也来到学园,地皮还没有踩热,学校突然下达了即将闭校的通知。 笔《吴謇之中的他,为了能够在有限的几个月时间里实现自己幻想的"蔷薇 .,,===

^够而已这时。他才知道了这场闭校骚动的真相······





生日: 12月24日 学年: 三年级 身高: 160cm 三围: B92/W56H86

学校的学生会长,代表整个学校的存在。有 传言称她以前曾是人气童星, 总是受到周围的瞩 目。是个才色兼备的高材生,学习成绩和体育成 绩一直独占鳌头,在学校里是大家憧憬的对象, 也是不宜靠近的高山雪莲。她性格严肃认真,有 些不懂变通,有时候还会固执己见。虽然拥有高 人气却常常不能融入周围, 独处的时候较多。不 过她本人倒也并不摆架子,对人也不冷淡,只是

从设定上看她应该就是主人公约定的对象, 为何会来到彩京学园还是个未解之谜。

Lamorate a Vacura

三年: 三年级 生日: 8月9日

身高: 162cm 三围: B100/W62/H92

担任学生会副会长的少女。性格温柔, 三人体贴, 平易近人, 再加上言行举止又很优 在男生里的人气比会长还高。

不过本质上, 她是个不拘小节, 意外有 至程枝大叶的女孩。对绝大多数事情都能对应 ■如、很少见她出丑。这样完美的言行让一部 **广**狂热的信奉者称她为"圣人或是天女"。

她出身于岛上的头号名家,但她似乎对 小养育自己的优越环境并不满意。



Kuroki Kikame

生日: 4月2日 学年: 二年级 三图: B86/W57H90 身高: 159cm

在学生会担任书记一职的少女。与两位高年 级的学姐相比她虽然显得不够女孩子气, 但凛然 的气质和踏实的作风倒是让她获得了不少同性的 支持, 在学生会里也能显示出十足的存在感。

平时沉默寡言, COOL的形象散发着异彩。 讨厌不正当的事,敢于保护弱小,正义感强烈。 相反她的内心则拥有意外纤细的一面,而且也不

身为岛上的居民,对故乡怀有深厚的感情。





存在 有

国围的瞩

和体育成

的对象,

认真,有

较多。不

炎, 只是

的对象,

学年: 二年级 生日: 2月14日 三围: B72/W52H79 身高: 143cm

学生会的会计少女。与其他三人相比是 个不太起眼的存在。不过她可爱的外表还是 俘虏了不少粉丝。作为学生会干部的积极性 并不高,不过她就像一个吉祥物一样,只要 她在场气氛就会得到缓和。

她是岛上唯一一座神社的神主的女儿。 性格文静, 怕生。一只手上随时都带着布偶 手套, 与别人交谈也常常都使用腹语说话, 因此看起来有些电波。不过由于很可爱大家 都接受了她的言行。



CV3 FDJJ JANU

生日: 1月18日 学年:一年级 身高: 151cm 三围: B75/W54H81

到國入学的一年级学妹。其靓丽的外表使她 很快成为焦点人物,甚至已经被推选为下一届学 生会长的头号候选。

大概是接受了良好的教育,对人很有礼貌, 但又并不会给人古板的印象,反而感觉很容易亲 近。她好奇心旺盛, 总是对各种事兴致勃勃, 目 前正打算加入田径部:

她是从岛外搬来的外来居民, 住在学校的宿 舍里, 与主人公和其青梅竹马"のの"关系很好。

从名字可以看出她就是本作的核心角色,故 事中的地位可能比主人公的"梦中情人"还高。





说到Rootnuko这个品牌,首先就得提到其创始人石川宽之。他早年组建过一个叫nuko的同人社团, 一共制作了三部作品,而且品质在同人游戏中都可算上乘,而且最有名的是其在2005年的第一部作品 ,天に高く地に深く」 善邀请到三款著名画 土堀部秀郎客串入设 到了2009年,石川宽之卯足干劲成立 了Rootnuko, 并招揽到了后来最重要的伙伴——在キャラメルBOX打过下手的画师アマクラ, 而原本又 写又画的石川也因此专心投入了剧本创作……事后证明,他的这一选择无疑是正确的。作为一个新生品 牌,在剧本没有绝对优势的情况下,一部作品最能给玩家们留下印象的无疑就是画面,而アマクラ笔下 人物那极具重力感的胸部和丰满的肉体无疑为不少巨乳控带来了冲击。如今经过三款作品的磨练,アマ クラ的手脚也越放越开,色气度比当初翻了几倍的画风也已成为Rootnuko的重要标志。

说回剧本这边。作为一个由剧本写手出身的石川宽之主导的品牌,Rootnuko起初跟同人阶段相同, 是一个重视剧本重视故事的品牌。处女作『id -Rebirth Session-』是一个以无人岛为舞台的悬疑故事, 第二作『Worlds and World's end』则是一个舞台在"无尽的夜晚"与普通世界来回交替的特别作品, 两者的故事都拥有十足的特色,并都获得了一定好评。而到了第三作,2012年的『てにおはっ!』,为配 合アマクラ那受到好评的色气画风,石川宽之退居二线将更多精力投入到H系统的开发上,将游戏打造成 了一部被包装成小清新学园物语的准拔作。没想到这么一搞,作品竟然得到了品牌至今最高的评价,这 次成功似乎也就成为了品牌转型的契机。

本次的『海空のフラグメンツ』石川宽之虽然重新坐上了剧本之位、系统介绍里目前也没有出现各 种奇怪的play,但从故事背景和人物来看,大概也不会是如前两作那样的重视剧本的作品,而相比之下 更接近时下流行的重视萌元素和工口元素的角色GAME——当然,从现在的情报来看,设定的背后也可 能隐藏了更多的文章。另外值得注意的是,主人公还有一个很喜欢她却不敢表白的青梅竹马少女"上下 のの",但她似乎并不在攻略女主角之列,不知道这葫芦里到底是在卖什么药。▲



■文/沉睡的冰 ■责编/如月千华、白石 ■美编/迷梦

推荐度

ツーファイブ CARL TAXABLE PARTY OF THE PARTY.

基井あゆむ、ひなたもも、田口

まこと (SD 原画)

7.5

7.5

7.5

7.5

7.5

Etory.

时间是21世纪即将过半的近未来,世界已经 达到了网络技术的全盛期。人们只要拥有多功能 通讯卡片"オルガ",不但可以电话和上网,还 有大量的软件APP可以使用,连购物和操作家电都 不在适下。甚至连人们的身份证和保险卡等文件 都集约在这张小小的卡片之中, 可以说人们生活 E 经与オルガ 息息相关

故事的主人公速水太阳是就读于一所位于 使用オルガ的最先端都市的学校, 诚进学园的学 生。身为学生会会长的他原本在同伴的包围下讨 着平凡的生活,但突然有一天,包括他在内的一 部分字主的オルカ団自动更新而出现的BUG、一 种名为"ココロファンクション"的APP被强制安 装了进去,而该APP的作用竟然是"让他人听到自 己的心声" ……





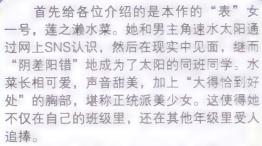


morales V

莲之濑 水菜

Hasugase Mina CV: 遥そら

"爱撒娇的事"。



不过各位可别被她的表象迷惑了,这 女孩虽然根子里是个好孩子, 但并不妨碍她 在某些场合玩些让人吃不了兜着走的小把 戏; 以为她单纯好骗的话, 终会像太阳那样 在某一天惨叫"把我的纯情还回来!



/迷梦

让叶 圣

Yuzuriha Hijiri CV: 优希芹果

明日外民国地位丰富

这个在太阳情绪失落的时候热心相助的 下孩是个十足的气氛制造者, 当然, 也是个十 足的直性子。容易接受眼前的一切的圣也容易 宝事态牵着走,但还好的是她不会深陷其中, 三是主动地去作出回应。目前她和太阳关系密 切,不过还没到恋人那一步。

圣有着不输于水菜的身材, 喜好时尚和 2.妆品的她总是保持瑞丽的姿容, 所以颇受女 三追捧









GALGAME REVIEW / MITTER





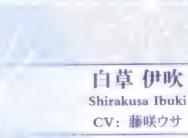
白草萌

Sirakusa Mebae CV: 桃也みなみ

型提出人的双胞胎姐语

萌是白草双胞胎姐妹中的姐姐, 也是 太阳的学妹。萌明明天资聪颖, 却成天一 副散漫轻佻的态度,在学校里混日子。喜 欢捉弄人的她总是拿妹妹伊吹开涮, 所以 两姐妹的"即兴小品"是校园的一道"风 景线"。





伊吹是白草双胞胎姐妹中的妹妹, 也是 太阳的学妹。伊吹有着小妹妹"应有"的性 格: 总是躲在姐姐身后, 总是想这想那配怕 说错话做错事, 好钻牛角尖, 所以她很羡慕 自由奔放的姐姐。

和姐姐一样, 伊吹也是个头脑好使的女 孩,只是她的胆小怕事妨碍了她的表现。平 时喜欢读书, 她在靠在她身上熟睡的姐姐め ばえ身边聚精会神读书的场景也是校园的-道"风景线"。



速水朝颜

Hayami Asagao CV: 羽鸟いち

HE ELECA



这位一头富有魅力的黑色长发的少女 便是太阳的亲妹妹了,同时也是"里"女一 号(故事的核心在她的路线里阐述)。因为 某些原因, 她把自己关在学校女生宿舍的个 人房间里不二来,不上课不和同学交流,连 亲哥哥都不例外,只是定时通过电话或者邮 牛要求哥哥会她购买生活用品。

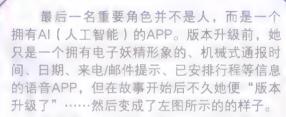
表面上一脸冷艳的朝颜实际上很孩子 气。看似随意但很容易被他人的好意感动: 虽然喜欢捉弄哥哥但实际上非常依赖哥哥。 呈然这个小妹在个人生活上可谓一团糟,但 在网络设计和编程方面可是一等一的高手, 甚至通过网上贩卖自己编制的智能终端APP 宣再家件)来赚外快。太阳的终端的通讯 in 一手式的手笔



贝尔 Bell

CV: 羽鸟空





相信有人会惊呼"我的APP哪有那么可 爱!"了。没错,升级后的贝尔不再是一个 机械式通报信息的语音APP, 而是一个拥有高 度AI的、和普通人类女孩相差无几的存在。于 是太阳就这么"白捡"了一个对自己死心塌地 的妹子, 但是作为ベル的"生母"的朝顔可笑 不出来——这倒不是因为多了一个"竞争对 手", 而是因为她对贝尔的"版本升级"一无 所知,根本就不是她经手的。因此这个天真烂 漫的AI便是这个故事的核心。



in insentin

PULLTOP自从公司改组之后表现得都不错 上一作『この大空に、翼をひろげて』(以下筒 称大空翼) 讴歌了一群勇敢挑战天空的少年少女 的青春,细腻描写了被天空改变了人生的少年少 女的成长经历,从而广受好评。而且PULLTOP还 破天荒地为大空翼制作了一个充满福利的FD,这 可是该公司创立以来的头一遭……好吧这不是重

所以笔者在PULLTOP公布新作企划「ココロ @ファンクション! 【以下简称『ココロ』) 时便对这个新作抱有期待。从体验版到正式版几 个月的感受下来,给笔者最大的感受就是……好 剧本果然还是买少见少。对比「大空翼」、「コ 口口 的表现可以说是"小步后退",虽然不算 出乎意料,但也不让人感到惊讶。因为对比大空 翼实力不俗的、由七鸟未奏、绀野アスタ、奥田 港三人组成剧作组, なたけ、高嶋荣二、八璃这 三 三合就显得有点平庸了。不过不管怎么说,

三コロー还算是交给了读者一份相对满意的答



画面和音乐:

Graphics and music

『ココロ』的原画和前作『大空翼』一样, 『三月描写对象从天空降至普通的校园,从滑翔 飞行双爽英姿转为电子世界的光怪陆离,使得画 宣台读者带来的感官刺激大幅度下降。笔者在大 三翼中初会"晨辉"的那种战栗感是不可能在 ココロ』里感受到了。虽然没了激动,但是 ココロ』的原画还是不错的,女主角们的形象 聖造得不错

至于音乐······笔者只能说,还是因为描写 1 的改变,使得『ココロ』的曲风没有『大空 1 那么激昂华丽。算是中规中矩吧

剧情和角色

Story and characters

笔者之前总结过,「ココロ』相对「大空 是"小步后退"了。不过公平地说,「ココ 』的亮点不少

首先笔者必须大大赞扬水菜的配音员遥そら * 现。遥姐第一次配GAL角色是在2011年2月 = 3发售的『With Ribbon』里配女儿日向はるか

她

及时

言息

公可

可笑

争对

真烂



(不好意思、她不可攻略),然后是在今年1月 25日、AUGUST的校园作 大図書館の羊飼い a good librarian like a good shepherd 里大放 异彩。她把鈴木佳奈这个细腻敏感、路有心计、 易受伤的女孩配得活灵活现,让佳奈在该作人气 投票中当之无愧地获得第一名。

但是笔者觉得遥姐在『大図書館の羊飼』 里还是"留了一手",而这次她在『ココロ』: 把留的那一手露出来了——"杨枝甘露"(经二的港式甜品,由西柚、芒果、椰浆制成),这三笔者对她的声音的形象总结:她轻柔而平稳的声调如同杨枝甘露里的芒果细滑而不烂,以及西华丝的爽口;甜美而附带一点狡黠的话语如同看到这个的酸甜搭配,让人百听不腻。笔者强烈建议各位亲自到ココロ亲身体验一下,并喜欢上遥姐,喜欢上杨枝甘露。

然后是剧情,虽然弱于『大空翼』,但『コ コロ」的总体气氛还不错。『ココロ』并没有像 大空翼」把滑翔机运动作为故事主轴和最终目 的那样, 把莫名其妙出现在男女主角个人终端之 中的、拥有各种稀奇古怪功能的APP, "Cocoro Function"的秘密作为主轴。「ココロ』只是把 围中的各种高科技作为男女主角成长的契机, 通过 "Cocoro Function" 给男女主角们的生活 带来的变化和影响,展现他们从中的感悟和进 步。正如 "Cocoro Function" 在使用说明中说的 "本APP是新一代互动软件",被莫名其妙安装 上 "Cocoro Function"的人——太阳, 水菜, 圣, 白草姐妹, 朝顔都在人际交往上有这样那样 的问题。他们当中,有的对自己的个性不满从而 不敢和别人说话,有的个性太直容易冲到他人, 有的总是把心事藏着掖着以面具待人, 但是在 "Cocoro Function"带来的各种稀奇古怪的功能 的影响下,比如把持有人内心的所想播放出去 改变持有人性格、让持有人光学上隐形,从而让 他们在想办法化解各种尴尬的同时, 也不得不去 面对自己个性上的种种问题。可以说, "Cocorc Function"这个小插曲让他们懂得了怎么更好地 与人交往,融入人群。特别是朝顔,她的变化最 大, "Cocoro Function"事件最终让她大胆地走 出了自己构建的牢笼。





总结:

中规中矩的校园成长故事,加上 "后后。露"的强力搭配,『ココロ』还是给笔者。 不错的印象。虽然没法和『大空翼 相違 但『ココロ』里让人感到欣慰的少年少享 故事,还是值得各位花时间去细品的。▲



作品整体造型表现出了战斗中的动态,娇 小的身体十分轻盈灵动,向前跳跃中突然转身 的一瞬间定格, 让平时十分淡漠的表情添加了 肃杀之气,金黄漂亮双眸表现出来的一抹凌厉 气魄动人。

飘散的头发可以说是本作品一大亮点了。 随动作自然飞扬成为一个美丽弧线,每一缕都 是经过精心雕琢,极其生动。与飞扬的衣摆相应, 手办的动感突显出来,立体感极为饱满,扭腰 回头的造型表现出了小暗飒爽英姿下又不失娇 柔的美感。

在衣服细节问题上表现精细, 衣服褶皱很 真实地表现出因加速度而被拖曳出的飘逸感。 由此也让纯白小 KK 暴露在众绅士面前了。还有 就是边缘战损,给人以一种残缺美。手办另一 大特色就是还附赠了变成利刃的右手零件, 武 器表现得金属感十足,表现了真正战斗态势, 重现她全身可以自由变形成武器的独特战斗特



来自漫画『TO LOVE』(出包女王)中的金 - 信息 -金色之暗 售价: RMB 792.71 VIP 价: RMB 737.22 产品编号: PF7489

系列:出包王女 高度: 21.00 cm

重量: 1.50 kg 部件数量:1 件 比例:1/8

涂装完成品版本:

http://www.e2046.com/product/17908

GK 成品版本:

http://www.e2046.com/product/17109

色暗影 (简称小暗), 是『To Love Darkness』 主线人物之一。外表是个金发黑衣美少女,因 拥有能将身上任何器官转换成武器的能力,故 被称为"全身凶器"。 在很大程度上, 小暗无论 是服装造型还是性格以及能力, 都跟矢吹老师 前作『Black Cat』中的小公主 Eve 一致,可说 是延续了这种角色风格。

由 Gathering 带来的 1/8 动感造型就是这 个外表超萌的美少女杀手, 小暗虽然不是『TO LOVE 』里的第一女主角,但其集强大的暗杀者 身份、无口性格、LOLI 身材等众多萌要素于一身, 使她成为了毋庸置疑的漫画中顶尖人气角色。 从角色发售的 PF 成品中也可以十分清楚地看到 小暗的作品受到注目和追捧要远超菈菈和春菜。



3

=

争;

= ;

NEW FIGURE / ASSES



时崎狂三 (PVC)

预计推出日期: 2013年 12月

产品编号:PV4167 系列:约会大作战 高度:21.00cm 重量:1.4 kg

部件数量:1 件 比例:1/8

制造商: Griffon Enterprises

传送门:

http://www.e2046.com/product/19534

人气角色时崎狂三是《约会大作员》 = 主人公遇到的第3个精灵,识别名为,等写 (Nightmare)。 griffon 推出的这款 1/8 立体》 = 型来自小说第三册中的封面插画中梦魇一意 面相娇美,五官精致,刘海下是象徵她能力 金色时钟图样瞳孔,很是精美。头上一长一起 的双马尾飞扬两侧,身体微微前倾,双手握着 反叉在腰间,神态俏皮生动,十分可爱

作品还原了狂三的黑红相间灵装「神威灵装・三番(Elohim)」,色调明艳张狂。充满到德风格的洋装在衣服细节制作细腻,背面角度和飞扬而起的裙摆以及绝对领域上的吊带绳不禁令人心神荡漾呐。

超级索尼子水着圣诞版



信息 -

态,娇 然转身

添加了 末凌厉

点了。

一缕都

器相应,

扭腰

不失娇

習皱很

逸感。

。还有

か另一

件,武

态势,

战斗特

超级索尼字 (PVC)

预计推出日期: 2014年04月

产品编号: PV4184 系列: 超音速子 高度: 13.00cm 重量: 1.35 kg 部件数量: 1 件 比例: 1/7 制造商: Alter

传送门:

http://www.e2046.com/product/19579



毫无疑问,索尼子层出不穷的模型手办已 经让一众粉丝陷入无限的连环坑中了。这不, 在接近圣诞节之际,ALTER 就应景推出的这款 1/7 索尼子水着圣诞版!这又将是怨念大坑啊。

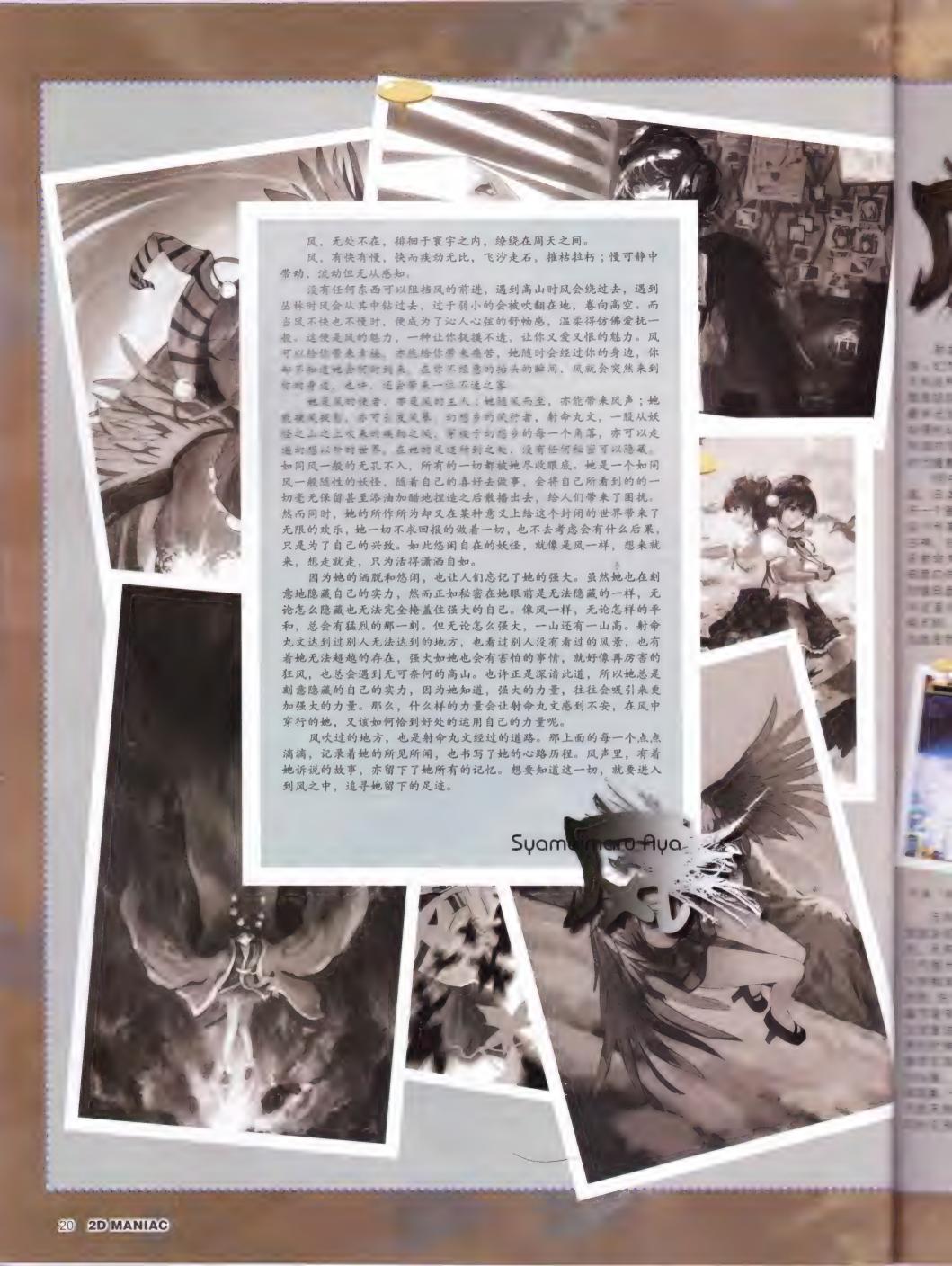
作品围绕圣诞主题,抢眼红色连帽式斗蓬和胸前金色小铃铛都体现了圣诞氛围,帽子白色边羽毛被细致雕刻出来,突显了毛绒绒暖和质感。这还是可脱部件,取下之后呈现的就是在乳白色比基尼泳装下完美身材的性感曲线了,还有这诱人的 M 字坐姿造型! 全身白皙肌肤充满柔软感,呈现美妙 S 型的凹背更是让人感受到作品极大魅力,最后在索尼子那含羞微笑的表情与那双粉红莹亮大眼睛共同作用下,目测被萌杀的粉丝将不会是少数~(笑)!▲













争命丸文的强大,最大的原因便是她的种 ■ **三想乡中最为庞大的族群之一**──天狗。 是后怪传说中不可忽视的群体。"天狗"一词 ■ ■ □ 现于『山海经』之中,描述了一种面白 重的动物,"天狗食月"、"天狗食日"等传说 一看的便是这种生物。中国天狗的传说在江户 但中国天狗与日本天狗的形象可谓大相径 日本天狗的传说可谓众说纷纭,但都离不 一一个基本的形象:身形高大,大红脸,高鼻子。 三三. 在『日本书纪』中被记载为猿田彦命, 三十命丸文的符卡中就有一张名为"突風「猿 三言の先導」"的符卡, 讲述的便是天孙降临之 ■ 夏三彦命作为引路者的故事, 而『日本书纪』 三三首次记载了一种类似"老鹰"的生物,名 == 約, 而后便幻化出了红脸高鼻有翼的妖怪, 二旦是我们现在所看到的天狗形象。



€■「猿田彦の先導」

天狗具有神力和超能力, 世人认为它们出 夏 1 会招致天下大乱,这其实跟天狗的诞生有 天 天狗有翼可飞,常以高速翱翔于天,而且 **三气很大,足以撕碎人类的身体,因此人类对 三** 有当的恐惧。原本天狗就被认为是御凶的 一冬,在司马迁所著『史记』的『汉书』『晋书』 言言者有天狗的事迹记载, 实际上就是流星。 意星进入到大气层之后开始燃烧, 在接近地 事的时候呈现出巨大的火球,以及在天空爆炸 ≥ ≤引发的巨大声响,被认为是灾祸从天而降 了四星。在『日本书纪』中也记载了同样的天 二氢象,一位归国的遣唐僧人曾说"这不是流星, 一是天狗",第一次记载了"天狗"这个名词, **国**身又形成了天狗令人畏惧的形象。天狗的高



皇子则是体现出了天狗的傲慢,这源于融入到 __=信仰的宗教之中的天狗文化,镰仓时代的 是害坊绘卷 描绘的就是天狗与僧侣大战的场 暑. 其中的一个故事记载的是来自中国的天狗 在与管侣的斗法中失败受伤,希望得到日本天 狗的援助,但日本天狗则表现出了"自慢"、"鼻 高高", 意为趾高气扬, 态度相当傲慢, 日后转 变为了"高鼻天狗"的形象,也就是天狗种类 中的大天狗。江户时代时常有小孩子失踪的事 件发生,民间传说这是天狗把迷失在森林里的 小孩子给拐走了,也就是"神隐",更有传说那 些态度极其傲慢且远离世人在深山之中修行的 山伏僧人在死后会变成穷凶极恶的天狗, 进一 步使天狗可怕的形象得到加强。这些僧人往往 穿着不动袈裟,头戴多角小帽,手持扇子,显 得很有威仪,因此天狗也就拥有了山伏的形象。 在『东方香霖堂』中, 射命丸文所穿的天狗正 装,从造型上看与山伏僧人的装束极为相似, 比起她的日常衣着, 更显出了一份庄重和典雅, 更加突出了天狗的神秘。

令人畏惧的形象也反衬出了天狗的强大,这一点直接反映在幻想乡中的天狗族群身上。 东方求闻史纪』中写到,自古以来,天狗是与虫妖和鬼并提的妖怪,其原因就是天狗的种群性。如今,虫妖的威严早已丧失殆尽,鬼族离开了,只有天狗的族群依旧生活在幻想乡之中,并且霸占着妖怪之山,足以体现出天狗的强大。东方求闻史纪』中的天狗词条中如此记载着:

天狗有好多种类,包括首脑天魔,担任管理职位的大天狗,速度极快的报道部 队鸦天狗,擅长业务的鼻高天狗,担任 山中侍卫的白狼天狗,从事印刷事业的 山伏天狗等等。

基本上外表和人类无差别。除了极大型的大天狗和鼻很高的鼻高天狗。 他们有着高度的文明,知性比人类高得

他们有着高度的文明,知性比人类高得 多。也有社会性。单只的身体能力也有 不輸幻想多妖怪的强大。尤其是空中飞 行速度极快,能相比的人寥寥可数。

Syameimaru Aya

射命丸文属于天狗家群中的聲天狗,也就 是天狗中的情报部门。按理说这个部门是不需 要进行前线工作的,然而在。东方风神景。之中, 她却被派遣前往阻拦入侵妖怪之山的主角们。





虽然没那么夺罪,但无法那么从宝地接近 文,就在这处是写陶厅晚的标子作刊的外

Syameimoru Ayo

这张符卡的描述是文在逃跑的时候使用的。 撒出大量的树叶藏匿自己的身形。属于非常古 典的妖术。然而这张符卡却有一个非常危险的 功能,那就是将撒出的叶片都化作锋利的刀刃 进行攻击。我们都知道, 当风大到一定程度的 时候,沙子刮在脸上会感到非常疼痛。文更胜 一筹,就像我们在武侠电影中所看到的那些利 用叶子当武器来攻击的武林高手一样,她将风 的力量很好的附着在叶片上, 使得柔软的叶片 在高速运动中变得如同刀刃一样锋利。即便不 使用团扇, 文自身也是一股强劲的风, 她的另 一张符卡"「幻想風靡」"便是最好的写照,在 "魔理沙的弹幕回忆』中描写为"速度快得不寻 常",在『东方绯想天』中,这张符卡在发动时 候,以文自身化为横冲直撞的高速攻击,拥有 非常高的伤害力,让人们体会到"幻想乡最速" 的恐怖。



幻想風音

除此之外, 文有可能在剑术方面也有很高 的造诣, 虽然没有关于文有过剑术方面的正面 描写。但在日本传统天狗的传说中,文所属的 鸦天狗就属于剑术高超的天狗种类, 相传日本 古代名将源义经曾经在小时候接受过鸦天狗的 剑术指导,是否可以认为身为鸦天狗而且又持 有幻想乡最高级别力量的射命丸文同样具有高 超的剑术呢。这大概也可以进一步解释为什么 大天狗会派遣她前往阻拦入侵者。而且在『东 方风神录』之中,文不是因为实力的问题战败, 而是采取了故意失败的态度,并且指引人类绕 过了天狗的防区直接前往位于山顶的守矢神社, 使得一场危机变成了一次机遇, 为后面天狗的 首脑天魔与八坂神奈子的谈判提供了契机、大 天狗也为此夸奖了文。由此可见, 文在天狗社 会中的地位远比想象中的要高得多,并非只是 一个单纯的小报记者,至少是一个得到大天狗 重视的珍贵人才。

随意刮起狂风又能让风停止,肆意刮起龙卷风, 纯粹追求强力的攻击。文手中的团扇是起风道 具。"一扇能刮倒屋子,二扇能刮倒大树,三扇 能将旅人的斗篷吹飞,是天狗的武器"的描写 只是在风的大范围威力上做的描述, 简单来说 就像是一堵移动的风墙,这样的攻击单纯只是 面积大,而文还可以做到精度更高的级别,在「魔 理沙的弹幕回忆。中,魔理沙对文的一张符卡"風 神「風神木の葉隠れ」"做出了这样的评价:



風神「風神木の葉隠れ」

一鬢这种情况下应该是由身为自警队首领的大 三 胸作为总指挥, 白狼天狗负责进行交涉和警 · 但这一次大天狗却让身为报导机构的她去 三号阻挡和交涉。虽然文在抵达现场之后发现 曼者是她平时所报导的人类们,也就是说, 一与入侵者们最为熟悉,关系最为密切,应该 「」询问出她们的目的。但事情真的只有这么 下单吗?恐怕不尽然。大天狗作为天狗的管理 章 应该很清楚面对入侵者时必须采取更加妥 **事的处理方式,只派遣文这个非警卫部门的成** 曼者选择不合作的强硬姿态,岂不是会造成 下 少要的损失。可换一个方向思考的话,我们 会墨山一个猜想,那就是大天狗根本不担心会 **毫乏样的情况发生,她相信以射命丸文的实力,** 三身也可以将入侵者击退,不会让入侵者有继 季重进的可能性。在『东方花映塚』的设定文 **冬**=说到文拥有的力量属于幻想乡中最高的级 . 通过『东方求闻史纪』中的记载我们可以 **运**罪能力在天狗之中也很有可能是佼佼者,旁 ▶ 重望其项背,甚至可以猜测她足以匹敌大天狗。 关于文使用风的能力,在『东方求闻史纪』

一序地为"操纵风程度的能力", 意思就是可以

2D MANIAC 23



射命丸文并不是那种会卖弄自己力量的人,在 「东方花映塚」的设定文档中就明确记录了这样 形容,同时在『东方风神录』之中,她是采取 了故意战败的姿态, 引导入侵者前往神明的住 所,避免引起天狗社会的骚动。『东方绯想天 中有如此评价:

她虽然并不喜欢战斗,但却喜欢到处寻

虽然有着位于幻想乡最高级别的实力,但

这段话很好地表现出了射命丸文的性 格——有着一般天狗都会有的那种傲慢的态度, 恃强凌弱的性格展露无遗。在妖怪横行的幻想 乡, 因为有着足够强大的力量而表现出来的骄 傲, 而她四处挑衅的原因却很可能是出于职业 的"本能",那就是作为天狗的报道部队中的一 员,一名新闻记者。

有许多的天狗都喜欢搜集幻想乡中的各种 传言,因为新闻报道在天狗之中是非常吃香的, 甚至还有一年一度的"报刊评鉴"这种活动, 而文所创的报刊『文文・新闻』主要记录的都 是幻想乡里所发生的不可思议的事情, 在喜欢 过着排外独立生活的天狗族群之中, 她算是一 个喜欢跟天狗社会以外的人打交道的天狗。因 此她的报纸在天狗以外的妖怪和人类之间也有 传阅, 作为打发无聊时间的工具倒是个不错的 选择。而且这份报纸的派送似乎是免费的,『东 方求闻史纪』中博丽灵梦就抱怨家中报纸积了 一堆, 而她又未曾订购。可见文的报纸不是以 营业为目的,而是单纯将八卦报道宣传出去, 但是这恰恰是麻烦的源头, 因为天狗们都是一 群喜欢胡说八道的家伙。『东方求闻史纪』的天

狗条目中就记载了天狗会散布流言, 文的新闻 也不例外,『东方花映塚』中直接称之为"净是 假话的报纸",可见其可信度非常低下。

基于这一点,射命丸文在口碑可以说是非 常糟糕, 这些充满谎言的新闻能够让强大的妖 怪也无法抬起头, 因为她本来就足够强大, 再 使用新闻的手段散播一些八卦之类几乎无人能 阻止, 所以幻想乡中谁都烦她。当然, 这可能 也跟她的采访态度有关,虽然在『东方花映塚』 和『东方求闻史纪』中都有记载到她对于肯采 访对象会很有礼貌, 但在『东方文花帖 DS』中, 姬海棠极对她的评价如下:

> 啊呀,文的采访真是强硬啊 稍微学习一下那种强硬也不错呢 拒绝采访的地方会有案件在沉眠啊

110

.

1 =

哎哟哟, 这就是文式取材真正的价值呢, 真可谓"突击取材" 我可没有这股蛮干劲啊-



新闻

"净是

是非

的妖

E 人能

了可能

中塚

肯采

中,

取材「射命丸文の圧迫取材」

从这两段话中我们可以推测出,文虽然对 至于对象很有礼貌,但是采访的方式很可能是 三题的,也就是喜欢"穷追不舍""打破沙锅 三意",或是抓着一个死理就不放,无论是对 - 情。因为她的报纸是个人创办的, 所以偏见 建基战的手段来进行,『东方文花帖 DS』中的



符卡"取材「射命丸文の圧迫取材」"就很好地 体现了她的采访方式:单纯利用自己强大的力 量,与其说是在采访,更像是在逼供,这种态 度恐怕换了谁都不会高兴。『东方绯想天』的设 定文档中还记载了她的思考速度也比常人快好 几倍。但她总是刻意迎合着对方的思考速度, 这种"你太弱了我让着你"的态度也会让与她 在一起的人感到不爽。由于新闻是由她来写的. 所以她究竟有没有在报导里进行添油加醋的歪 曲,只有她自己才知道。虽然她号称自己为"清 正廉洁的射命丸文",但从「文文·新闻」的公 众评价来看,明显她不具备什么"清正廉洁"。 她的报导具有非常强的误导性, 有受访者在新 闻散播之后的回访时对她提出抗议, 甚至在回 访藤原妹红的时候,遭到了变成"烤鸟"的威胁。 不过还有一个原因, 那就是她的采访过程中可 能有当事人不愿声张的事件。因为这样的事情 登出去肯定会令当事人在幻想乡中颜面扫地, 而她又一副穷追不舍的态度, 自然会引来他人 的反感。在『东方三月精』中她更是秉承着"天 下无事,那就自己生事,这就是所谓的新闻记者" 来哄骗三月精协助她取材,这种"自己引发新闻" 的不正当取材手段进一步为她的形象大打折扣

虽然她的报纸可信度极低, 但终究还是能 给本来就不怎么有交集的妖怪社会和人类村落 带来一些联系。被禁止袭击人类村落的妖怪们 能够藉由报纸了解一下人类村落中发生的事情, 而人类也可以通过这份奇特的报纸了解一下妖 怪社会中有哪些事情发生,无形中提供了一个 可供妖怪和人类互相了解的渠道。由此看来, 『文文・新闻』还是有存在价值的。此外。她的 报纸偶尔还是会报道一些有价值的事情, 稗田 阿求也曾引用部分来自『文文·新闻』的消息 作为编写『幻想乡缘起』的参考, 并非完全的 一无是处。在「东方文花帖 DS」里对永江衣玖 的采访中,在"龍宮「タイヤヒラメダンス」" 这张符卡中, 文透露出了她在以前经常去海边, 也就是说, 在现在见不到大海的幻想乡里, 文 应该是极少数亲眼见过海的角色。但对于一份

报纸而言,『文文·新闻』的可读性实在太老 记载的东西少,发行周期又是不确定的。 至, 稗田阿求才会有"对收集情报没有什么作用 适合在无聊的午后手捧红茶用来打发时间"的

比起捏造的新闻, 更让人无法忍受的就是 射命丸文的偷拍了。在『东方求闻史纪』的天 狗词条中, 受害内容部分的第三点就是偷拍, 而且还属于无法防备的类型, 因为鸦天狗的移 动速度极快, 文更是有着"幻想乡最速"的美 名, 若是能够突然出现在事发现场, 拍下照片 之后又快速离去,想要阻拦几乎是不可能的。 因此稗田阿求直接做出了"死心吧"的总结, 文本人更是对这项行为直言不讳。在『东方文 花帖 DS』中,文在遇到古明地觉时,因为被对 方读出了有按快门的念头就跑开, 使得取材变 得不易,而说出了"这样一来除了盗摄不就别 无他法了吗"的话,可以推测文在遭遇到诸如 这种不好对付的"取材对象"时,在正面无法 交涉的情况下就会采取盗摄的举动。在『东方 文花帖 DS』中,文的一张符卡名为"望遠「キャ ンディッドショット」",翻译过来就是 Candid Shot, "Candid" 一词在英文中具有 "率直的, 坦白的;公正的;偷拍的"的意思,这个双重 含义可以帮助我们理解射命丸文的行为——"偷 拍"这种行为对她来说是"直率"的,所以我 们如果把「东方地灵殿」中文的那个自称理解 成"喻拍狂人射命丸"也未尝不可。可以猜测 射命丸文的偷拍行为已经臭名昭著,造成了大 家的困扰。「东方文花帖DS」中博丽灵梦甚至 为了禁止摄影而专门制作了一张名为"結界「パ パラッチ撃退結界(狗仔队击退结界)」的符卡。 文竟然还以为是"有别的天狗在采访时态度很 过分么? 下次见到那样的天狗的话一定要好好 说教一下",丝毫没有认识到是自己的问题。这 一行为奠定了射命丸文在二设中"偷拍狂"的 形象,以至于在各种同人作品中。她的偷拍变



龍宮「タイヤヒラメダンス



话就不会有任何损失, 若是实力强大到足以踢 她匹敌的话当然也可以选择拒绝, 但对于弱小 的人类和妖怪来说,若是不配合的话,恐怕就 会遭遇到她强硬的采访。毕竟, 力量的大小所 造成的悬殊是无法改变的, 即便是幻想乡之中, 强者才拥有最终的决定权。

= = =

至自 要事

3-6 三里 [[月]

T a T - -_ [-] 香香! 五年 EEL H" - Z

- -

- - 13

~ = -

1 元

- 重

三 5元

一

二三音 등을 다

李马

₩ ●

春气制

. -

B 8 9 1 5 7

-

-52

6 - 5

- 3

F - 2



适者生存, 无论何时何地都是不变的真理, 即便是在非常识境界下的幻想乡, 也依旧遵守 着自己的"适者"理论。在『东方花映塚』中 对文有着"对强者用正式礼仪对待、对弱者很 强横"的,这里说明了即便拥有着幻想乡最高 级别力量的文, 也有着自己会害怕和敬畏的东 西。俗话说山外有山人外有人, 文也有自己无 法战胜的力量。文是天狗,对于天狗而言,她 们最畏惧的力量就是鬼。『东方求闻史纪』的鬼 词条中有如下记载:

它们是幻想多人要最大的效人。以报李 人类的生业,有很大的强力和较为 在 幻想多中力量最大。 **士耐它们很在规模之山,服徒天转,道** 三莽鬼的社会。它们定期接带人类的东 西,对村庄来说是一大威胁。

Syameimaru Ayo

本加厉, 甚至会拍下少女们的令人羞耻的瞬间。 虽然这只是二设的夸张化, 但文的偷拍和无良 早己名扬幻想乡,进一步加深了别人对她的反感。



望途。キーンディットショット



結界「パパラッチ撃退結界」

射命丸文虽然被人烦,而且使用的手段有 些值得商榷, 但她所做的一切都是为了取材和 采访, 记录下幻想乡中那些有趣的事情, 即便 是充满了谎言,她也乐此不疲。协助她取材的

这里就可以说明了天狗为什么会畏惧鬼。 鬼拥有幻想乡中最大的力量,千年以前,当鬼 还在地上的时候, 妖怪之山就是鬼的东西, 居 住在山中的天狗们是被鬼所驱使的对象, 也就 是下属, 现在的天狗社会正是以前鬼所建筑起 社会的残留。鬼是那种厌恶说谎和卑鄙事情的 种族, 行事堂堂正正, 相反的, 天狗则是喜欢 散布流言,从文的身上就可以看得出天狗的行 事也绝非什么堂堂正正。因此当鬼还在地上的 时候, 天狗是属于被欺压的种族, 这一点从『东 方地灵殿 中的对话就可以看得出,在灵梦 (路线中,文在遇到星熊勇仪的时候表现出了少 见的畏惧, 采取了谦逊诚实的态度, 原本 C 路 线就是文发现山上的神明和河童潜入地底进行 调查,对新闻有着异常执着的她自然不愿意意 过这个机会, 但她又不愿意进入地底, 正是因 为现在那个地方居住着曾经支配天狗的鬼族,

●▲才利用灵梦进入地下。鬼虽然从幻想乡中 ■一了很久,但是那种强大的力量是天狗永远 ≇之不去的噩梦,毕竟不是所有的鬼族都像伊 三三三三么特殊,正面与鬼的交锋是文无论如 重要尽量避免的。从这里我们可以看得出, 三三三的智慧, 明知自己打不过的情况还要硬 三是愚蠢的代表。鬼族移居地下的原因, 重三能与太过于信赖自己的力量和诚实有关, 一二十会遭到人类以诡计的猎杀。

足以即 于弱小

恐怕京

大小肝

之中,

真理,

旧遵守

塚』中

弱者很

乡最高

畏的东

自己无

言,她

的鬼

Æ

進

r in

TU AYO

惧鬼。

了, 当鬼

西,居

灵,也就

-

章 了对鬼族的敬畏,射命丸文还有一个有 事言"惧怕"对象,那就是藤原妹红。在『文 一一三闻』的"竹林中的怪火"一篇中, 文去 了作为当事人之一的藤原妹红,并一针见 二点出了妹红和辉夜才是引起竹林怪火的元 经言一定要在报纸上进行真相刊登的时候, ■ 蚕红以"想试一试变成烤鸟吗"的语言进行 三层上。因为原型是乌鸦的缘故,文对"鸟烧 🌲 这种食物非常有抵制性,毕竟是同类,所 **全**定厌恶一切以鸟类作为食材的料理。文在受 >>麦梦的拜托作赏花会的筹备和清理的帮手时, 全表示出讨厌鸟锅的活计。由此可见,即便是 三大的妖怪, 也会有一些不愿意触及到的东西。 宣在面对比自己更强大的力量时所体现出来的 **全**妻说明了强大妖怪的处事原则,避免不必要 **喜爱失,保存自己的实力才是上策,这就是为**

虽然文在幻想乡中的名声不怎么样,但也 = \$毫无人缘。她与鬼族四天王之一的伊吹萃 看是酒友,还有同伴犬走椛和姬海棠极,以及 一个时不时会见面的邻居河城荷取,甚至与身 ★疑堅贤者的八云紫也有一些友谊。若真的被 下有人厌恶,又如何拥有如此之多的朋友呢。 宣建身为天狗的犬走椛和姬海棠极暂且不说, **李为前上司之一的伊吹萃香和幻想乡的妖怪贤** 考也能打成一气,足以证明一个道理,那就是 差大的力量会吸引同样强大的力量前来。对于 三个悠闲的幻想乡来说,没有比一起喝着美酒, 事看幻想乡中那些奇奇怪怪的事件更有意思的 事情了。

一么古老的妖怪族群中天狗可以立于不倒的地

在东方的世界里,射命丸文也是颇受照顾 : 章色 她是除了博丽灵梦之外,第二个在原 ■ 灵梦在 TH01 「东方灵异传 中单独担任主 其露诺在『妖精大战争』中是第三个单 宝冠任主人公的角色)。如果算上「东方文花帖」 三 章量, 共有八首, 这个待遇可是连两个雷打 不动的主人公博丽灵梦和雾雨魔理沙都没有的 此外, 在东方爱好者的口中, 文还拥有 "三三老婆"这一称呼,其原因是在某次活动中, 三 的爱好者们发现神主穿的一件衣服,与「东 三人神录。中文所穿的衣服有些微妙的相似, **要支称为是情侣衫,因此也就有文是神主老婆** 夏三的特殊待遇,也许真的在神主心中占据着 一个不平凡的地位吧。



射命丸文的身影,随着风声向前飘去 我 们虽然无法看清全部,但至少我们可以寻找到 她留下的碎片。那些由她一手制造散落在幻想 乡中趣事,以文字和照片的形式给这个乐园了 带来更多的欢笑。射命丸文的世界,就是徘徊 着自由之风的幻想乡, 正如 风神少女 这首 曲子所要表达的那样,"天狗少女酷酷的吹着小 号, 痛痛快快地翱翔于风之世界"。仔细聆听, 那是行者留在风中的旋律,深远而悠扬。▲



了建筑起 事情的 月是喜欢 **、狗的行** E地上的 E灵梦 C 本C路

点从『东 出了少 也底进行 下愿意放 正是因

勺鬼族,



"世界第一的女主殿下"

MEET THE "WORLD IS MINE"

"(在创作『World Is Mine』的插画时)我们设想过各种各样的里设定,全部都体现成文字形式的 差。恐怕我的节操也就不复存在了,所以必须要自重啊!"

2008年5月31日, ryo在niconico动画上发 差了其个人第4首初音原创MV,也是supercell成 军以后的第三部作品『World is Mine』。MV打 二了"世界第一的公主殿下"的旗号(歌词的第 一司),以初音的视点表达了一个女性的任性自 麦. 唯我独尊的一面, 但也着力刻画了初音的可 羞之处,并通过redjuice的插画将这种傲慢与可爱 二字的形象推销给了观众。redjuice提供的插画令 三象极为深刻,画面上身着白色小连衣裙,着 **墨** 三丝袜的初音MIKU躺在一张红黑相间的格子床 重 二,柔顺的绿色双马尾自然地散放在床上,身 三三請撒着一些红色玫瑰花瓣。在这种极为放松 "基态下,无论是初音娇滴滴的手势、充满妩媚 臺門眼神、还有展露无遗的绝对领域都让观者不 ■ ≥然心动。这种心动的感觉不仅来自于画面本 - 传递出的信息,更来自于对初音MIKU这个角色 一全新认识。其实在redjuice尝试绘制初音之前, 《U的形象在日本同人圈已经有过一次大爆发, ■□为V家形象而开设的同人投稿网站piapro就 至2007年底一下子冒出来的,加上初音的人设 ■・」的画师很多。当然一开始大家的想象力都还 三三有限,以官方设定为基础的同人创作为主, 宣軍部分画师是根据nico动画上名P的"订货"创 * 多有不同的MIKU形象。但像redjuice笔下那么 有颠覆性的MIKU还是第一次跃入大家的眼帘,初 音自诞生以来就一直给人以邻家"乖乖女"的印 象。似乎与高贵的"公主"有那么一段距离,不 过『World is Mine』明确传递给观众这么一个理 念:每个女孩内心里都住着一个公主,只要足够



▲ "世界第一的公主殿下



▲"世界第一的公主殿下"之其二



甲雌酰酸或为自己生活中的公主 而初音MIKU 夏至宝玉墨最可爱的那一个,是世界第一的公 三号 Trequice与ryo的音乐可谓配合得天衣无 World is Mine 一经发布便以势如破竹 二哥石语或排行榜上节节攀升,很快突破百万大 モ、逸言只打破了『メルト』点播300万次的纪 是. 在5年目的今天其累计点播次数已经超过620 万万. 并且仍在不断上升, 成为nico动画史上最长 寿的人气作品之一

World is Mine 能取得巨大成功笔者认为 黨开ryo的音乐才能的话有两方面的因素,其一是 ryo巧妙的在自己的作品中营造风格迥异的初音 MIKU的形象, 让观众产生更强烈的视听冲击 在之前发表的『恋は戦争』里体现的是一个强势 到MIKU, 一个不惜为爱发动"战争"的MIKU, 馬requice的话来说那就是三轮士郎老师笔下的 "黑MIKU",而『World is Mine』那个千娇百 媚的公主殿下则是完完全全的"白MIKU",是一 个颠覆传统, 也是自我颠覆的设计, 所以才会给 人以这么深刻的印象。其二是ryo的"订货"激发 了redjuice的想象空间, 让他有了不按常理出牌 的想法。ryo曾对redjuice打趣的说,"请把她画 成一个让人看着很想从发梢到脚尖来回舔个遍的 女子高生!"听起来ryo老师的节操已经掉了一地 了,但这也很好的传达了人设的中心思想,那就 是要可爱! 可爱! 更可爱! 最好可爱到能勾起怪 蜀黍们的变态欲望。要知道在此之前redjuice在 作画中还没有所谓"章法"这种东西存在,他又 不是一个职业(甚至连半职业都算不上)画师, 还没有必要去考虑方向性的问题, 所以基本上由 着性子在画,想把女性角色画成什么风格全凭一 时的感觉。ryo并不是像找到画风很酷的三轮士郎 和huke去画摇滚风格的初音一样,在找一个很懂 怎么把女孩子画可爱的画师来打造这张《World is Mine』, 而是试图把redjuice改造成能够画出百 分百可爱女孩子的画师,这个决定是非常需要勇 气的。而redjuice在受到ryo专业精神的鼓舞之后 (当然他对ryo赤裸裸的变态也由衷感到佩服), 也开始自发性的思考起画面的叙事性来。在这部 作品中, redjuice一共绘制了三幅作品, 三张画



及"久等了"这三个主题,主题一就是之前介绍 的那张印象插画, 主题二是一张身处蓝天白云下 回眸一笑的MIKU,主题三则是一张花团锦簇中面 带羞涩的充满梦幻少女感的MIKU。出现在同一部 MV中的三种形象风格迥异, 这本来就足以引起话 题,关键是创作者redjuice还在画面中加入了很 多留待观众去发现的叙事性和象征性的元素,使 得作品的话题性被进一步放大了。以"久等了" 这张插画的设计思路为例,redjuice以花朵作为 主要陪衬物显然是考虑到了"花语"这项重要信 息的,左下角的水仙的花语是"自恋",右下左 侧的银莲花代表着"恋爱的苦楚"、"忍耐"、 "期待"和"纯真",右下方的孤挺花传递着 "倾诉"和"强烈的虚荣心"的花语。而右上方 的白色郁金香则有着"长久的等待"的意思。将 这些花语组合起来就能诉说『World is Mine』三

幅插画的完整用意: 孤芳自赏的公主殿下, 忍受 着来自于恋爱的苦楚,她充满期待,同时又渴望 倾诉,虽然虚荣心很强,却也有着纯真的一面, 请不要让她长久的等待下去。多么美不可言,不 是吗? 这些隐藏在画面中的信息是redjuice插画

**





三言言的众多里设定的一部分,他曾经开玩笑的 事,那么自己就要跟节操说拜拜了,所以必须 · 适虽如此,所谓里设定也不尽然都是ryo的 ■ - 子,也有上面提到的如此美好的花语。其实 orld is Mine』还真是一部从各种意义上说都 值得细细品味的作品,包括redjuice的插画公布的 时候遇到不少同人画师的争相模仿,后来还在奸 笑社的运作下制作成了一时间极其抢手的手办。 围绕着一部MV能有这么多的故事, redjuice的神 奇已经初露端倪。

THE TRUE SENIOR PIXIVER

"是pixiv的出现令绘画人群出现爆发式增长,半职业、准职业水准的业余画师大量涌现,对于拿不 三季多颜算来请人的内容制作方而言是一个应该抓住的好机会。"

其实改变redjuice业界道路的不光是以ryo为 气表的一批同人音乐人的出现,2007年9月一个名 的网站的上线也从根本上改变了redjuice身 -- 业余画师的状态,令他逐渐走向职业化。

在前文中笔者已经介绍了redjuice结识英文 = 社区deviantART的经历,其实笔者没有聊到 - 与是redjuice虽然一度对deviantART有很强

三言性, 但他对这个网站的好感却非常有限, == 有一个那就是他的英语基础实在太差,以 - = 言已经成为他混deviantART时的一个障 型 氧抗了 如果你现在点开他的deviantART = http://redjuice999.deviantart.com/)的 你会发现右侧很显眼的位置上有一排"注意 一 溪",是他请英语好的朋友为他写下的一些重

八渴望

e插画

要信息,作用是"谢绝"外国网友给他过多的留 言, "婉拒"各种工作邀请。上面写道:

- •我的英语很不好。
- •我只回复很重要的留言。
- •我不回复那些来历不明的公司给我的工作邀
 - •我的日程安排是提前一年就定下的。
- •只有当我能确信你是一个可以信赖的人之后 才会开始工作洽谈。
- •你无法展示你的工作内容的话恕我不能与你
 - •我不接个人的单。
 - •我不接独立的项目。
 - •我不是个自由职业者。





•发工作邀请时请不要使用留言。

最后他还用日语写道: 我是日本人,如果能 ▮ 用日语交流的话请尽量给我发日语邮件。虽然英 ▮ 语邮件也能看懂,但回信或许会比较迟。乍一看 ▮ 我们的红汁老师好像很拽的样子,这个不行,那 个不接的,但其实在跟日本人打过交道,尤其是 做过生意以后会发现,"谨慎"二字是日本人为 人处世的基本原则。在没有足够强大的背景,或 者没有可信的中间人介绍的情况下, 日本人在工 作方面对外国公司是极端不信任的,加上日本人 英语能力先天残缺(不光是英语,其他外语基本 Ⅰ 上都不行),用非日语的语言跟日本人打交道往 ▮ 往会令双方吃尽苦头, 所以有的人干脆就将合作 机会拒之门外以求清静,很显然redjuice就是这样

但这种拒人于千里之外的态度其实是无奈之 举、既然开通了deviantART的主页。将作品表表 在网站上。本身就是带着展示和交流的目的在里 |



恒,pixiv的出现改变了redjuice存在已久的交子上的缺陷,让他成为一个真正受欢迎的大众画

3446, redjuice有着这么一个绝对骨灰级的 三二次P站ID,排除掉某些内部测试时注册的个位 工气两位数的ID, pixiv在对外开放注册后,几乎 三一夜之间就达成了千人规模的注册用户数, 一二就注册账号的。像笔者这种用4XXXX号ID的 ■ 眼下P站900多万用户中已经算得上元老级人 那么那些仍在使用四位数账号的人们就是P 三具·元老了。当初pixiv以单纯口碑的方式进行 = 毫。第一批注册的人大多是比较核心的业内人 = 'edjuice之所以如此敏锐也是因为他本身就从 ■ I 联网IT这一行的缘故,而且他的耐力令人佩 2007年9月19日发表第一张绫波丽画作投稿 三 这6年多里他始终没有荒废他那个"しる" 日语汁的意思)的账号,虽然频率不很高,倒 工豆蔻业业的发表了66张画作,算是一个力挺P站







式增长, 半职业、准职业水准的业余画师大量通 现,对于拿不出很多预算来请人的内容制作方面 言是一个应该抓住的好机会。他又直言不讳的指 出。"画师其实是一个很难只靠绘画能力就能看 口的职业。"他认为画师是为数不多的可以把关 趣爱好当成职业的工作,正因为有着谁都可以-试的高人气,从事这一行的人就会特别多

25.5

0.17

他谈到时下卡牌游戏和社交游戏养活了日本 游戏界很多公司,也养活了大批画师,但在插圖 类工作大幅增加的同时,画师人数的增加更甚 所以单比工作的报酬反而下降了。业界本来就有 在着一套相对固定的开发体系,有钱的元请制作 公司把制作任务分包给下请开发商,再进行数次 分包,经过层层盘剥后到画师手中的报酬可能看 水非常厉害,与元请公司承诺的数额相差十倍之 多也是很习以为常的。按照理想状况来接活, 有中间商盘剥的话一张插画应该达到10万日元编 别的报酬,那么一个月画4、5张就够糊口了,看 这么良心的游戏公司已经越来越少了。游戏原画 以外,给CD画封套的活也挺滋润,这是redjuic€ 本人接的比较多的一种活,迄今为止至少给十几 张CD画过封套绘,但CD的问题在于发售时间不 确定,无法确保固定的收入。如果再看另一块署 求大户, 也就是杂志插画和轻小说插画的话, 月 redjuice的话来说就是"惨不忍睹",杂志海和

■ 的死忠。redjuice这么挺P站自然有其原因,P站对 ▮ redjuice的回馈也十分丰厚。在最初的几年里pixiv 对supercell旗下的三位主力画师一直追捧有加, 在P站的第一本年鉴和第一本美少女精选画集里, 都出现了redjuice、三轮士郎和huke的作品,之后 便一直是各种出版物中的常客。随着曝光度的增 加,网友与redjuice在P站上的互动需求也随之大 增,原先他只是在默默经营着他那个炫酷的个人 网站, 然后偶尔在deviantART上发个图, 多少留 下了些不善交流的感觉,但几年后人们才惊讶的 发现原来redjuice的热情和健谈程度远远超出人们 的想象。截至目前しる这个账号在P站关注用户达 三1170个。而收藏的作品更是多达4171张,他会 ;;真同读网友给他的评论并给予回应,也会给其 一作者的投稿发表评论,有时遇到请教绘画技巧 任任令人赞叹

是了一个erviews之邀与网友进行为期长达10个 目的拉力式访谈。认真细致的回答了网友提出的 ~~~问题。其中有大量涉及个人经历的提问, 只加有人得直拿的问起他童年时的动漫经历,有 · 三七是在何镇沪互联网这份工作的, 他都事无 三年工工程量 占被问及喜欢的漫画和音乐时, 。ce甚至耐心的列出一长串上百首曲子和漫画 当遇到会国技巧的专业提问时,redjuice的 亘答往往看是过千字的"长篇大论",他用列举 妄例的方式进行系统的进解。问题涵盖从人体构 到某一款3D软件的用法,redjuice并不回避自 已的房项都一一进行了解答,有时候为了达到更 好的效果他还会公布一些从未面世过的习作,或 者特定创作一些惠习稿供参考。很明显光是解答 网友的提问就会占用他很多业余时间,要回答这 100多个水分很小的提问需要花去多少时间可想而 知,他对交流的渴望,以及对氦的 身的严谨态度令人印象极为深刻

在TheInterviews上回答某个网友关于国际农 入的问题时,redjuice的回答表露出了它可p 4.的 感情。他说,是pixiv的出现令绘画人群出现爆发



redjuice认为,在这个大环境下P站的出现其 是全更多有志于从事画师工作的人提供了更多 手机会,虽然其中大部分工作都是碎片式的, 是独这些工作的画师也并非各个都能转成职业画

但毕竟为画师这门职业拓宽了道路,就像 但毕竟为画师这门职业拓宽了道路,就像 自己是有本职工作的,完全可以接一些力 及的工作当做是赚零用钱,新人也可以通过 一方式积累实战经验,对将来的工作必定会有 等助。看来这位P站元老说话还是很有技巧的,

- ■露了内幕过了一把嘴瘾,又不失时机的为 - ■了一通赞歌,片桐胖子还不封个大红包给 - 老 □



个警告的"3000小时论"

SUCCESS OF THE BUTTOCKS COMPLEX

"以适当的时间坚持不懈的练习才有效果。每天3小时,一年365天练习画画的话,算起来只要有3年就有出道的水准了,不过实际上还是没那么简单的。熟练掌握一项技能不单单是知识的积累。"

在TheInterviews上很多网友都请教redjuice的绘画方法论,其实很多采访redjuice的媒体也问过类似的问题,因为他实在是一个非常稀有的样本(业界跟他情况类似的可能只有拿了工科硕士后才开始走上画师道路的refeia),零基础,32岁才正式出道,一年后突然一鸣惊人,这绝非常人

能做到的, 莫非redjuice真有什么秘诀?

答案当然是否定的。于是redjuice抛出了他 那个有名的"3000小时论",试图来说明他能有 现在的成就其实全凭"努力"和"坚持"这四个 字。这个"3000小时论"最早出现在pixiv的官方 刊物「Quarterly pixiv」的访谈中。当被问及他







三金国事业起步较晚,是如何快速提高水平时, Tecquice表示最重要的还是积累, 他从开始学画画 自可以从事画师的工作花了很多年时间, 如果把 季习时间量化一下的话可以达到至少3000小时。 至这个数字虽然听起来很吓人,6年光阴平摊到每 - 天的话其实也就1.5小时左右而已,这点时间对 - 宣志于成为画师的人而宫并不算什么, 关键是 三至持,他说"每天3小时,一年365天练习画 金兰后,算起来只要有3年就有出道的水准了。不 **二二**上还是没那么简单的。熟练掌握一项技能 三 单是知识的积累。顺便一说,据说要通过新 三考试需要8000小时的学习时间。"日本的司 三季斌是不是真要花8000小时才能通过我们不知 € 但花3000小时练成准职业的程度这点是绝对 **夏**信度的,单纯从画画技巧的角度而言本来就 是一个熟能生巧的过程,而从艺术素养和个人风 - 医二来说这种积累也是大有裨益的,所以实际上 每 ■ 没有捷径可走,是日常练习的累积,这点可 **金**定是业界的共识。

当然,在实际操作时,如何练习也是颇有讲一点,在实际操作时,如何练习也是颇有讲一点,人总有长处和弱项,一味放纵长处,避开重要的话对画力的整体提升也是于事无补的。就是了的软件操作能力,尤其是在3D方面,被问题是他总能滔滔不绝聊上几个小时。是这个的弱项显然就在基本功上了,具体来说是一个人形体的把握能力上,通俗点说就是非科班出一个,连基本的人体素描都没怎么好好画过,是更重画时会四处碰壁,很多人画力难有提高也是为基本功太差,不知从何改进。

在TheInterviews上redjuice为网友分享了他 那恶王冠 项目工作时获得的一些经验, 是他个人迄今为止第一部,也是唯一一部 是是他个人迄今为止第一部,也是唯一一部 是是的案设计的作品,其中很多工作对他而 是等有启示性的。redjuice谈到,在给「罪恶 做人设时,他就遇到了单个角色表情与形 这多元化,以及角色与角色之间设定差异化这 是一点题。看过设定原稿的人都知道,一个不同的 是一点要有含各种表情的表情组,若干套的 是是一种状态即可。角色间的差异化也 是是是是一种状态即可。角色间的差异化的



是,如果不想被人骂判子绘的话,那么就必须在细节上处处下功夫,让差异体现在每个关键的部分,但有时候又要考虑到所谓整体性的东西,所以差异化也是有一个必须拿捏好的度的。这么想来,人设——尤其是原创作品的人设,确实是一门高深的技术活。

redjuice为网友分享了一条实用经验就是, 给角色的身体各部分划分重要程度,然后在重要 程度高的部位花大力气做设计,这样更有利于个 人风格的形成,因为每个画师看重的部位是不同 的,采取的设计思路也完全不一样。而redjuice所看重的部分大概不能用简单的排序法,而是要用了分的方式来体现其重要性。他首先引用有着300年历史的人形屋"吉德"沿用多年的座右铭"脸是人偶的生命"来阐述他认为脸部的重要性,在整个脸上各器官的重要性差异很大:

眼睛,50分(100分制)

眼睛是心灵的窗户,眼睛也是表现性格和情感是直观的途径,很小的调整也能呈现出完全不同的感觉。颜色、大小、睫毛的表现、光线反射、高光部位等等细节都需要特别注意。

鼻子,10分

很多时候只需要用最简单的线条表现就可以 了。

嘴, 20分

跟鼻子一样线条很简单。不过有时候也要为作品三次元手办化时嘴角的立体感做一些考量。

脸部以外,身体的其他部位的重要度大致如下:

足、脚趾,40分

曲线较多较复杂,例如大腿的线条、膝盖的细节表现、腿肚子的线条、厚度、长度、骨骼的角度、膝盖内侧、柔软度、肉感、脚趾、绝对领域等等……信息量太大,需要重点对待主要差力点。

手掌、手指。30分

人体上骨骼构造最复杂的部分。跟脸部一框也是可以传递情感的部位,错误的手势会传递错误的信息,给画作带来灾难性的结果,所以打了 养成一些画手时改不掉的坏习惯



圖, 30分

二小、形状都有讲究,与性格可以联动,又 是也会做完萌点来看待,重要性不言而喻。

肩、锁骨, 15分

在某些需要突出欧派的场合,锁骨是可以加 一的魅力点。不需要过多的线条表现,尽可能表 ■ 现出阴影效果即可。要注意的是锁骨并不是一条 直线, 而是由一定的弧度与肩胛骨相连。

腺下,30分

无他, 只要仔细观察细节就不容易画坏。

臀部, 40分

重要的魅力点, 根据年龄和活泼程度的不 同,臀部的形状也会相应调整。虽然我不会说臀 部和脸部一样重要, 是可以传递表情的部位这种 言过其实的话,不过臀部的重要性的确不在脸部 之下。背部的线条与臀部要考虑的浑然一体,尽 力表现出肌肉与脂肪完美结合在一起的美感。要 说臀部的话题实在太长了,以下省略三千字……

肘,10分

要注意肘部骨骼的外形变化, 肘子不仅仅是 个角而已。

腹部、腰、肋骨的线条,20分

要注意肚脐其实并不是一个单纯的洞而已, 男性与女性的肚脐位置是不同的,女性略偏高。 腹部也是一个肌肉与脂肪完美结合的部位,年龄 不同表现的方式也不同,要注意不要在腹部的中 央多加线条

骨盆、耻骨, 10分

没什么可多说的。

头发, 20-30分

长发的发型特别费神,画奇怪的发型时也是 最花时间的。发型和眼睛一样都是能表现个性的

肤色、肤质,20分

要注意与环境、发色、着装等因素的搭配效





看了以上redjuice老师的点评, 我们不难复 现一点就是, 他是一位相当重度的足控和臀控, 对胸部倒是一点执念也没有。redjuice对臀部的是 热情节是值得细品的,他与笔者以前写过的电气 画师Ni θ 老师截然不同, 崇尚的不是丰乳肥臀. 可以说redjuice是一位少脂肪主义者,他笔下角色 的线条都很精炼,身材削瘦脂肪比例很低,所以 唯有臀部和大腿是可以表现出一定脂肪含量的影 位,除了用绝对领域等手段展示大腿, redjuice 对臀部的钻研可谓视角独特, 他曾为网友展示: 一张他用来做参考素材的图,是由几十款手办的 臀部特写照片拼接而成的"臀部墙", redjuice 的作画特点之一就是无时不刻不在考虑3D化, 就像他提到的一旦画作被制作成手办, 那么很多 部位的平面画法就必须做出调整,那么逆向思考 的话最好的3D参考素材不就是手办本身吗。体现 redjuice "臀部观"的集大成之作就是他第一次系 统性考虑角色设计问题的『罪恶王冠』,就臀控 的话题笔者点到为止,大家也可以自行去发掘作 品中传递的信息。

数周续大本命与外情结

DIGITAL PAINTING AND SF COMPLEX

"因为我老家是乡村,虽说比起城里人来对自然更加熟悉,但喜欢画近未来这种与自然生态完全相 存在可能是一种憧憬的心态吧。"

像redjuice这样喜爱并依赖数码绘的画师在 里天其实并不多见。大多数数码绘画师只是把数 三下为一种工作的途径,而很少有人真正带着 三下的目的去研究数码绘工具,单纯为了尝试 量而不断去使用新的数码绘软件,纯粹只是为 二下为与2D结合而特地去自制3DCG背景素材, 二二下,也一直这么干到现在的估计也就只有 Cuice了。

有一个例子能说明他对数码绘本身的执着, 三三数码绘软件,而且在不同阶段主用不同的 · 前文中提到入门时他用过Painter,并因为 2.格格不入而苦恼过一段时间,同时期也在使 三国数码绘软件Photoshop做后期合成和加工。 - コ现后很快取代了难用的Painter,很多天朝画 - 是SAI一本到底的作风,有的人甚至连PS都 一. 但以redjuice的作风这是不可能的,在主用 - 許同时, PS以及Softimage、CINEMA 4D这些 20G软件的后期应用都是不可或缺的。但最近 auce又开始换用CLIP STUDIO PAINT这款时髦 三年三软件,基本上弃用了SAI。要问追捧CSP这 2012年才流行起来的新软件的理由, redjuice - 了一大通大概有三四千字,但其实真正的理由 量 三 不能再单纯,就是因为它有免费版和收费 三馬科, 收费版本的授权价格无非也只有区区每 500日元而已,花500日元尝个鲜实在是太合算

在日本,使用任何商业软件都是要花钱的, 像SAI这样售价5000日元终身授权的廉价软件还 也有动辄几万、十几万日元一套的高价软 比方说redjuice经常使用的CINEMA 4D的最 最本在天朝的售价就达到8000元左右(折合 完13万左右),为了个别功能去花大价钱买软 普通人是做不出来的,尤其是糊口都比较成 题的职业画师们。可redjuice使用过的正版软件 有几十种也有十多种之多,在这方面的投入比一 最高师都要多得多。你可以说这是他IT男的职业 同性,也可以说数码绘作为他的大本命是值 是范那么多钱的,俗话说的好,工欲善其事,必 是有其器嘛。但还有一点不得不提的是,redjuice 一套件的高依赖度其实还与他的SF情结有关。

隹发

空,

內狂

电臀

角色

lice

办的

体现次系

掘作

额阅redjuice的出道作『DIZZY in ass-ault

▲redjuice工作室内充满数码感的作业台

empire」到其动画原设的代表作『罪恶王冠』和 『VIVIDRED OPERATION』,再到目前唯一一部 由其全权负责插画的轻小说 BEATLESS , 只用 一个词就能概括这些作品的风格——SF。redjuice 形容自己创作的SF作品为"近未来" "无机质" 的风格 他说因为自己的老家是乡村,虽说比起 城里人来对自然更加熟悉,但喜欢画近未来这种 与自然生态完全相反的存在可能是一种憧憬的心 态 他提到童年时因为没有机会接触ACG作品, 反而很早就开始看科技类的读物,在念小学时就 一直读讲谈社的科普读物 Blue Backs 和当时 刚创刊不久的科学月刊 Newton , 这些书籍完 全都是成年人向的,很难想象一个小学生能津津 有味的捧起来读,并坚持长期购买,这个年龄正 值与 龙珠 和特摄剧朝夕相伴的时候。大概也 是因为科技类方面启蒙较早, redjuice后来进了工 科类高专的设计专业,毕业后当了机械设计师, 也因此接触到了大量3D设计工作。其对无机质主 题的偏好也是国内一種多一工作。 到强烈的金属质图。工作,是是是是是 背景也多半是力了增加。另一个的工作。 redju ce的作品总是与无利质的一位。 在一起。但正是这么一个以无利质的等。 的redjuice,却是靠一张"可爱即正"。 MIKU公主殿下而广为人知,回想起来仍有令人竭。 嘘不已的魅力蕴含其中

写到这里,笔者在文首提出的那个写题 redjuice究竟是一位成功人士, 还是一个人语子! 男人?应该已经有一个值得信服的答案了吧。也 虽然大器晚成,并不意味着过去几十年的人三军 累对他的绘画事业没有任何帮助,相反在requice 的方法论中, "积累"是首要的, 有显性的积累 自然就有隐性的积累,所以他从来也没有否定过 ▮ 自己的童年和第一份工作。此外,做画师能不能 糊口, redjuice用自己的实际行动作出了榜样, 有 了本职工作这条退路,他才可以更心无旁骛的去 选择自己喜欢的作品类型去画,而不用常常为 生计而奔波妥协,所以redjuice迄今为止还是-个很纯粹的以个人兴趣为导向的准职业画师 当 然,他的事例在整个业界并不值得推广,莫如说 他是凤毛麟角的幸运儿才对。正因为不可复制, 所以redjuice才会显得特别。▲





motor game a anime tourism

笔者写过很多有关圣地让礼的文章,接触 过大量目标作品、但象 天才麻将少女 这么 特殊和有趣的确实并不多见 很快 天才麻将 少女全国篇 就要播出了。对于等待了三年的 麻将爱好者们来说。在领其堪比特摄剧的华丽 斗牌竞技的同时, 接触到来自日本各地的麻将 妹子,进而对她们取多的风土人情有所了解也 是一柱颇有乐趣的事 那么本文就系统回顾一 下。天才麻将少女。在圣地之礼方面的诸多建树, 为各位开启一段麻将之礼之旅吧。

如前文所说,其实『天才麻将少女』这部 作品的有趣之处就在于, 明明是本格的室内竞

技题材, 却有着遍布于日本全国各地的圣地可 供巡礼。这里面的门道就在于, 作者小林立及 继承其衣钵的外传作者五十岚あぐり刻意的将 参加全国大赛的队伍分散布置于一些地域风格 差异很大的地区, 俨然就是要靠全国大赛的名 义来一次各地麻将队伍的巡礼。而且漫画单行 本的封面绘历来很有传统, 皆以主要角色结合 景物背景的形式体现,而这些景物虽然绝大部 分都不是风景名胜,有些甚至连风景都算不上, 无非只是一些生活化的场景, 但结合封面角色 的出身,圣地巡礼爱好者们还是很容易的就锁 定了目标,这也使得『天才麻将少女』成为一

浓于改编动画的作品。一般而言动画的信息量 和表现形式都要胜过漫画, 通过动画画面来进 行对比也更容易和直接,但小林立显然通过圣 地巡礼这条途径打破了漫画与动画之间的障壁 使『天才麻将少女』成为了一部特殊的作品。





从一张图上可以看出, 「天才麻将少女」的 臺地遍及本州岛全岛,从最北的岩手县到最南 主 九岛县, 密密麻麻立满了箭头。不过奇怪 三一点是目前的圣地分布似乎仅局限于本州岛, 国国、冲绳和北海道并未涉及,看来漫画日后 三有广阔的拓展空间(北海道其实有登场学校, 呈受有背景描述)。无论如何,偌大的本州岛就 **季圣地巡礼者们奔忙一阵子的了。如果要从中** 三三重点的话,参照目前三部主要的漫画作品, 『以选出无印版的主要舞台长野县,『阿知贺篇』 三主要取景地奈良县和大阪府,以及新篇章『咲 **享査年(シノハユ)**』的舞台岛根县。这几处地 ■ 从地理位置上说相差甚远,从理论上说要一 ■巡礼完是有很大难度的,所以在设计巡礼路 三时颇有讲究,不仅要照顾到巡礼的乐趣,还 **萋葭及到观光的价值。巡礼目的地的前期考察** 军路线设计也是圣地巡礼活动的一部分,对于 爱好者们来说一样可以乐在其中。

进



提到『天才麻将少女』无印版的主要舞台 长野县,在笔者以前撰写的『出发!去三次元 的世界』系列专题文中就早已有过介绍,长野 县本身的旅游资源属于中游水平,对 ACG 作品 的亲和力并不弱。这里是人气剧场版动画『夏 日大作战」的取景地,该作也被视为长野县的 第二块 ACG 招牌,并借此来吸引 ACG 人群振 兴当地的旅游业。以长野县为取景地的动漫作 品其实并不少,但出名的不多,年代久远一点 的有『拜托了!老师』及其续作『拜托了!双 子星』以长野县作为拍摄地,『拜托了!老师』 的取景地大町市木崎湖也是早年赫赫有名的圣

地巡礼目的地之一,因此『拜托了!老师』便 是长野县的第一块 ACG 招牌。此前也有像「世 纪末超自然学院』这样的原创动画落户长野县, 也特意塞入了当地旅游的内容, 无奈动画本身 的人气低迷,实在难堪圣地巡礼的大任。情况 类似的还有『浪漫追星社』、『RDG 瀕危物种少 女』和真人版的电影『羊之歌』。『天才麻将少 女』可以算得上是长野县的第三块 ACG 招牌, 2012年开播的『在盛夏等待』则是第四块。当 然后者原本就有『拜托了!』系列的纯正血统。 多少有一些先天优势。

说到长野县,这里简单介绍下该县的历史





▲脑内想起中田伯爵旁白音的场景

和旅游资源。长野县的疆域大致相当于以前的 信浓国, 所以也有信州之称, 在很多介绍圣地 巡礼游的资料中都能看到"信州"字样。战国 时代的信浓国境内势力复杂,有木曾氏、村上氏、 诹访氏、小笠原氏、高梨氏等几大势力, 其中 诹访氏为诹访大社的神官, 在当地有强大的宗 教势力,『东方风神录』中就有关于诹访大社的 设定背景, 洩矢诹访子和东风谷早苗都有这方 面的渊源。小笠原一族因为后来傍上了德川家 成为江户时代的名门望族,『圣母在上』里的有 着名门背景的红蔷薇姐姐大人小笠原祥子实际 上就是借用了小笠原这个大姓。信浓国由于夹 在越后国的上杉氏和甲斐国武田氏两大豪强势 力之间, 经常成为群雄逐鹿的战场, 四次川中 岛合战的发生地就在信浓国境内。信浓国几经 争夺最后还是落入武田家之手。但甲斐之虎武 田信玄死后, 其子武田胜赖被织田信长和德川 家康联手击败,武田家的势力土崩瓦解,但不 久后织田家也在本能寺之变后急剧衰落, 信浓 蓮即再次陷入纷乱状态,有着名将真田昌幸和 真田幸村父子的真田家趁虚崛起,成为信浓国 的一大势力。关原合战后,真田幸村的兄长, 当时从属于德川家的真田信之受封信浓上田藩 藩主、后转封松代藩并一直延续到了幕末。长 野县当地有不少真田家的遗迹和故居,这在『夏 三大作战 和『世纪末超自然学院』中都有所 **李**现。也是当地比较有名的旅游资源。

长野县大部分地区是以山地和山中盆地组 或的。加上是完全与海隔绝的内陆县,大城市 三指可数,人口密度也不高,不属于都市圈。 但这里亲近自然, 宜居程度很高, 是日本有名 的长寿县。旅游资源方面,有之前提到的与真 田家有关的诸亚上田城、松本城的城堡,有保 至完好的江户时代风情的驿站宿场妻笼宿,有 湖光山色风景宜人的木崎湖和诹访湖,有富人 的度假胜地经井泽。在冬季还有大批优质的滑 雪场(别忘了长野是举办过冬奥会的地方)。其 中像经井泽这样的富人别墅区曾经出现在很多 ACG 作品当中,类似『圣母在上』这样的高大 上动画还在 OVA 中专门拍过富人们在轻井泽度 假开派对的剧情。但像这样的富人区毕竟是缺 乏亲和力的,加上当地大多是私人土地和宅院, 也在客观上对圣地巡礼造成了障碍。于是,上 田市和长野市两个人口较多的大城市就担负起 了长野县圣地巡礼的主要职责。长野、松本和





▲权堂町秋叶神社前, 桃子和学姐约会的地方



▲县预赛场馆



▲原村家住宅,原型其实是原村的观光咨询所



▲马笼宿,位于岐阜县境内,是古老的驿站,通 过骡马古道连通信州





▲『世纪末超自然学院』中茅原实里带男主* 观象山地下壕, 印象中这是唯一一部以此处作 为取景地的 ACG 作品







上田是长野县人口最多的三个大城市, 其中上 三是『夏日大作战』的主要取景地,而长野市 与 5 部 ACG 作品有关,要重点介绍的就是「天 一家将少女。

长野市是长野县的核心城市, 县厅所在地, △□37万多人,是信州第一大城市,有着最便 遭的交通,是长野县圣地巡礼的首选目的地。 《野市的旅游资源有佛教圣地善光寺,『甲阳军 的作者、武田四天王之一的高坂昌信驻守 三 每津城, 真田家故居真田邸, 川中岛合战的 三战场,户隐流忍者的大本营户隐山等等,「世 主末超自然学院』就寻访过善光寺、海津城和 真田邸等景点,『RDG 濒危物种少女』则着重 主摄过户隐山和户隐神社。不过『天才麻将少 〒 | 无印版反其道而行之, 没有选择任何长野 三的知名景点,仍主要以市容街景为取景对象, 其中部分场景非常生活化,以至于很多读者都 ■ €漫画作者小林立是否是长野县人士,但小 **是如假包换的生在东京长在东京的江户汉子, - 有一点信州背景, 所以不少圣地巡礼爱好者 電浮价执着的小林立为"恐ろしい子(可怕的 震伙)"。长野市内与原作对应的取景地主要有 三处。分别是长野市中心的 JR 长野站善光寺口 , 前的商业街, 这里不光在漫画中出现, 在动 **墨第一季里也多次出现在旁白解说近未来麻将** 量动在日本大行其道时使用的画面, 所以对动



▲海津城,也叫松代城、由于没有天守所以看起来不那么雄伟气派



国现众们来说很有亲和力。以前一度有人把这 今场景误认为是东京的立川站, 但后来经考据 其实还是在长野境内。另两处是权堂町和箱清 下, 这里便是剧中长野县四强校鹤贺学园高等 部的所在地了。原作中有很多加治木学姐和桃 子打情骂俏的场面,绝大部分都可以在现实中 找到——对应的场所,对比漫画和动画来看, 还原程度还是很高的。顺带一提鹤贺这个名字 本来就来源于长野市的一个地名,全称是大字 鹤贺。漫画中很多命名都有现实的出处,下文 中会一一介绍。

天才麻将少女』无印版在长野县内的取景 其实很分散,原因是长野县内的参赛校都分布 于不同的城市中。从地理位置上从北到南的话, 整个长野县可以被划分为北信、中信和南信三 大块, 然后又细分为北信长野市(鹤贺学园); 中信盐尻市(县预选赛场馆)、下诹访町(咲与 小和和在湖畔拉钩"互许终身"的地方)、茅野 市及原村(清澄高中、合宿所在地,另外也是 原村和名字的出处)、安曇野市(龙门渕高中); 南信饭岛町及松川町(清澄高中)、饭田市风越 山麓(风越高中,也是其名字的出处)这些巡 礼目的地。另外还有部分场景在长野县以外, 包括岐阜县中津川市(四校合宿所在地)、东京 武藏野市的武藏野田径场(县预选赛场馆内部 场景)、东京港区(龙门渕一行人来东京比赛曾 经到过的场景)、奈良县橿原市及吉野町(原村 和国中时居住的地方,下文中会介绍人仙台市 瑞凤殿 (咲和小和和在一起的某个场景, 最匪 夷所思的一个取景地)。

下面选取一些有巡礼和观光价值的地点来 设计简单的巡礼路线。





▲福琴美雄子每天上学的必经之路,也是与池 **宝宝哥人打诗篇词的地方**



▲横谷溪谷



目的地:长野县长野市

交通方式: IR 东日本长野新干线长野站、长野电铁长野县长野站

巡礼路线:长野站·善光寺·权堂町·海津城·真田邸

·象山地下壕·户隐山

游览时间:1天 巡礼价值:★★★

以东京作为出发地的话,一般选择新干线比较节省时间,虽然费用会比较高就是了。巡礼 的第一站是长野站周边的商业街,一边在脑内回忆动画的配乐声以及中田伯爵性感的旁白音"21 世纪,全世界的麻将人口已经超过……",一边走过 OP 中出现过的天桥,然后可以在附近找地 方先填饱肚子。第一个景点善光寺其实离长野站很近步行就能到达,寺院相传建于664年,是 一所比较特殊的无宗派的佛寺。记录鹤贺学园麻将部成员很多生活场景,尤其是留下加治木学 姐和桃子很多甜蜜瞬间的权堂町就在善光寺不远处, 很容易就能找到权堂商店街和秋叶神社前 的几个标志性场景。但此地其实是长野市内唯一的欢乐街,有不少风俗场所,貌似不宜久留的

走马观花后前往城南的观光区,乘坐巴士花费时间在30分钟以内。这里有保存完好的海津 城,可以入内参观一番,不过以一座速成的支城而言,海津城没有天守阁,远不如主城气派。 海津城对面就是真田邸以及真田宝物馆,但想要在这里一睹真田幸村遗物风采的话可能要大失 所望了,因为这里是真田信之一族的官邸和生前所用之物的展馆,与幸村无关。不远处的象山 地下壕倒是颇具反帝国主义教育色彩的景点,这里是二战时期为天皇作为最后负隅顽抗的大本 营而挖掘修造的地下迷宫,动用了大量中国和朝鲜劳工,很多人惨死在这里。以上这三个景点 在『世纪末超自然学院』中都有过介绍,乃是货真价实的圣地巡礼目的地,只不过与『天才麻 将少女』无关而已。

下午如果时间比较充裕的话建议可以北上到市区北面市郊的户隐山看一看,这里以前是户 隐流忍者的大本营,也是修验圣地之一,在『RDG 濒危物种少女』里有不少戏份。由于这里自 然环境清新怡人,其实也可以选择在早上登山。但想要在一天内逛完包括户隐山在内的所有景 点还是不太现实的。

目的地:长野县盐尻市、茅野市、饭田市

交通方式:IR 东日本中央本线盐尻站、茅野站、IR 东海铁道饭田线饭田站

巡礼路线: 长野市·盐咒市·茅野市·饭田市

特览时间:1天 巛礼价值:★★★

从长野市出发搭乘篠之井线到终点站就到盐尻市了,这里涉及到的场景无非就是县预赛 福馆的原型——盐尻市文化会馆 Raisin Hall 这一处而已。有意思的是预赛场馆的外部是根据 -aisin Hall 来设计的,可内部则完全不是那么回事,原来内部场景和附近街景的画面全部取自东 三式藏野的田径场,这种横跨几百公里的取景方式实在让人费解……

乘坐中央本线盐尻线可以来到长野县东部的茅野市,这里乃是清澄高中第一次合宿的取景 €. 风景相当不错,巡礼价值陡增。其实在到茅野市之前完全可以顺道拜访一下诹访湖边的诹 万大社,来一次『东方风神录』的圣地巡礼。诹访大社是日本全国 25000 多间诹访神社的总本社, 已其实是由环湖而建的四所神社组成的,通称二社四宫(上社:本宫、前宫,下社:秋宫、春宫), 其中上社前宫位于茅野市境内,本宫位于诹访市,秋宫和春宫则位于下诹访町,一次巡礼完颇 曼周折,时间较紧的话走访一下上社前宫也就满足了。茅野市的巡礼目的地集中于市郊的奥蓼 爲温泉乡,从茅野站搭乘巴士要 50 分钟左右,在这里可以看到漂亮的乙女瀑布(剧中叫早乙女 暴亏)和横谷溪谷,主人公们入住的就是附近温泉乡中5个温泉中的一个。小和和的故乡原村 **支在茅野市旁边,这里有原村家的住宅原型可供巡礼,不过要特地来一次的话还是有点不值得。**

最后一站是长野县最南面靠近静冈县的饭田市,可以通过中央本线转饭田线在饭田站下车, 每要到达巡礼目的地的风越山麓还有一段车程。片中出现的风越高中其实真实存在,只不过是 一所普通高中而非女子高。剧中池田喵和美穗子上学放学所走过的地方都可以找到实景,但因 为是生活场景又是难走的山路所以颇有难度。

顺带一提,结束长野县的巡礼后,可以通过静冈县返回东京,也可以西行岐阜县拜访一下 中津川市的马笼宿,这里是四校合宿剧情的主要取景地,也是一处旅游休闲场所。





chiga-hen

2010年单行本第7卷发售以后, 「天才麻 将少女』无印版的连载暂时陷入了低谷,两年 时间只发售了两卷,这时候两部衍生漫画挑起 了巩固读者人气的大梁,一部是由五十岚あぐ り执笔的外传『阿知贺篇』, 另一部是木吉纱担 任原画的四格漫画『咲日和』。其中『阿知贺篇 连载得有声有色,画了一年多以6卷的篇幅完结, 并且还被制作成全 16 话的 TV 动画版, 待遇与 无印版无异。虽然从漫画人气上说,『阿知贺篇』 没打算也不可能强压无印版一头,造成喧宾夺 主的效果, 而且五十岚毕竟在麻将上的功力远 不如小林立,并非以精妙的牌谱和对局取胜, 而是更依赖于超能力的发挥,这点也遭到了不 少无印版读者的无情吐槽。不过, 在选择作品 舞台以及漫画作画质量这点上,五十岚的发挥 还是可圈可点的。毕竟小林立出任了漫画原案 一职,所以实际上对于漫画舞台的的刻画还是 继承了小林立一贯的思路, 也为圣地巡礼爱好 者们提供了大量实地走访的机会。

『阿知贺篇』的篇幅只有无印版的一半,但 故事完整性较强, 前半段以描写奈良县代表队 阿知贺女子学院高等部麻将部如何从本县脱颖 而出为主,兼有回忆原村和曾经在奈良县生活 学习的剧情,对故事的舞台奈良县有较多细致 的描绘。后半段剧情突入全国大赛阶段。在大 赛第二轮中遭遇了强劲对手,来自大阪赛区的 千里山女子高中队的挑战,花了不少篇幅挂写 千里山主力双姝园城寺怜和清水谷龙华, 这一 部分剧情的舞台也随之移师位于北大阪的千里 山地区。由于『阿知贺篇』的剧情发展到全国 大赛A区半决赛结束为止。没有再对其它又任



▲形状怪异的太阳之塔

麻

产

自

了景



▲ 《尼遍野美不胜收的吉野山,曾吸引丰臣秀吉专程前来赏樱





▲怜向龙华撒娇的喷泉就在千里山站不远处的 一个公园内

进行深入的描写, 所以关于本作的圣地巡礼目 的地基本上可以锁定为奈良县和大阪两地。

首先来介绍一下阿知贺女子高所在的奈良 县吉野町的概况。吉野町所属的吉野郡在奈良 县南部占据了奈良县一半以上的面积, 虽然面 积很大但整个郡的总人口不到 4 万 5 千人,是 典型的人口稀疏的乡野之地,其中位置最靠北 的吉野町由于最靠近奈良县人口较为密集的城 市区域,人口达到8000左右,并且由于拥有优 质的旅游资源, 所以交通便利, 有电车直达, 旅游旺季时游人如织。吉野町的核心旅游资源 便是已经被列入世界文化遗产的吉野山(包括 吉野山本身,以及山上的三座神社、两座寺院, 这些又都包含在纪伊山地灵场及参道的大项目 之内), 这里自古就是著名灵场, 佛教圣山, 千百年来香火不断。同时, 吉野山也是日本非 常著名的赏樱名所,春天的千本樱开得漫山遍 野,美得撩人心弦,所以吉野町即便单纯从旅 **萨的角度而言也是极具价值的地方。有趣的是** 阿知贺篇』中的主人公们实际上就居住在吉野 二上, 巡礼者们这下就可以做到巡礼游玩两不 漢了 漫画原作第一卷的封面绘背景里还出现 三部近的大淀町的街景,不过也就是昙花一现 的程度而已

再来说说大阪府的千里山地区。大阪府是 三三地区人口最密集的一个行政大区,可以分 **二三西南北四大区域(漫画中北大阪有千里山** 和三箩枚两支代表队登场,南大阪则有在全国 篇三藏觉很多的姬松高中)。北大阪泛指大阪市 北量和大阪府北面的区域,没有特别划定范围。 其中千里山地区所在的吹田市位于大阪市正北 至。人□36多万,有大片人口稠密的住宅区, 这点与言野可截然不同。吹田市由于是以前大 版士事会主会场的所在地,以万博纪念公园而 草名, 二国中标志性的建筑物太阳之塔曾出现 在十量 40 3 和量机作品中,最近比较有印象的 动是电视剧 半泽直树 和漫画 核爆默示录 了, 可以说太阳之塔已经成为了大阪的一个象征。 千里山在附田市的中国部,是一大片丘陵地带, 古名千里丘陵。后才有千里山的别称。现在的 千里山是一片标准的住宅区,虽然街景有些乏 味, 倒是没有影响圣地巡礼考据党的考察工作, 顺利找出了与漫画和动画有关的一批场景, 还 原度也是一如既往的高

下面笔者也将围绕吉野町设计简单的巡礼 路线以供参考



▲ 吉野山上的纪念品店已经完全纳入我大麻将党的控制范围内了



▲吉野町旅游促进部门推出的限定版明信片

目的地:全复是古野剧古野町 交通方式:近铁川沟线三吉野组吉野站,吉野素道 巡礼路线: 辛良市 闭口件 古斯町→吉野山 空音则同:1天 测礼价值:***

如果你还记得笔者上一期所做的「境界的彼方」的圣地巡礼之旅的话, 应该会对奈良县 有印象。从奈良市经橿原市、明日香村、吉野町,一直到吉野山的游览路线是比较主流的奈良 1-2 日游路线,撇开前面这些已经介绍过的地方都不谈的话,直接从奈良市的大和西大寺站搭 乘近铁橿原线到橿原神宫前站,同站换乘吉野线到终点站就能抵达吉野町,下车后步行至索道 站坐吉野索道就能上吉野山。上山以后先别忙着巡礼,可以先在花矢仓展望台一览吉野山全貌, 再参观一下金峰山寺、吉野分水神社、金峰神社、吉水神社等古建筑群,如果恰逢樱花季的话, 还可以欣赏醉人的千本樱。要找到『阿知贺篇』动画中拍摄的场景只要先找到一个叫铜之鸟居 的地方就可以了,那里的街景和坂道还原度很高,很容易辨认。下山时如果不嫌累可以走一走 古代修验者走的参诣道,沿着山势走过上千本、中千本、下千本一路欣赏沿途美景,体会"无 胖次主义者"高鸭稳乃和"援交小天使"新子憧等麻将少女是怀着怎样的自由自在的心境生活 在如此人间仙境中的。



*夏三中千里山女子高的校舍, 其原型为吹田 工工里山佐井寺图书馆





▲ ==出现的鸟居就叫铜之鸟居





▲ - = 之上山的必经之路,也是假日时游人如 三三哥街

the dawn of age

2013年3月,『阿知贺篇』在『月刊少年 GANGAN』上正式完结,时隔半年以后,新篇 章『咲慕流年 the dawn of age』便在『月刊 BIG GANGAN』上拉开了连载的序幕,漫画的 作画仍由五十岚あぐり担当,而剧情时间线则 推到了无印版的十年以前, 可以说是无印版的 "前传"。由于连载刚开始不久,读者们对于新 篇章的了解还停留在比较浅薄的程度上, 但已 知的是作品舞台是位于岛根县的松江市——— 个对于大部分读者而言都很陌生的舞台, 也是 巡礼者们眼中的新大陆。

松江市所在的岛根县位于日本中国之工 阴地方的西部,北面日本海,东南西三国分 是鸟取县、广岛县和山口县,这里古代由出三重 石见国和隐岐国三国的领地组成, 古时因为是 离政治中心一直不很发达,隐歧岛还是有名的 贵族流放地。战国时代尼子氏筑月山富田城, 凭借石见银山的丰厚资源与附近的大内氏和毛 利氏展开争夺, 但最终还是败于稀世智将毛利 元就之手, 兵败灭亡。出云国自古以出云大社





▼漫画彩色扉页之一,就位于玉造温泉街,





而闻名,这里是日本最古老的神社之一,供奉 国之第一神灵——大国主大神,相传每年的神 无月(10月)全国八百万众神齐聚出云大社进 行神议, 因此出云大社的地位极高, 就连参拜 的礼仪规格也与其他神社不同。出云市年接待 游客820多万人次,其中有至少250万是冲着 宝云大社而来。与出云国邻近的石见国以银山 著程,过去曾是当地大名和幕府的财政支柱之 一. 2007年石见银山入选世界文化遗产后,岛 根县当地的旅游业越发蓬勃起来, 松江市年接 待 图 870 多万人次,位居全县第一,有"水都" 之称的松江市的旅游资源也是全县最丰富的。

检江市北临日本海,东西两面分别是两个 内驻第中海和宍道湖, 三面环水。市内有堀尾 思美等第于 1611 年的气派的松江城,极具江户 时代风情的传统建筑群盐见绳手,神魂神社、 熊野大社、美保神社等著名神社,日本三名泉 之一的玉造温泉等热门景点可供造访。不过岛 根县由于地理位置较偏,一般推荐从大阪或福 冈出发。以3-4天时间周游广岛、山口、冈山、 鸟取、岛根诸县为宜。广岛和冈山的旅游资源 也很丰富, 可以巡礼的动漫及影视作品包括『平 清盛」、「玉响」、「神中」、「苍穹的法芙娜」、「有 你的小镇」、『火影忍者』等一大批,鸟取县则 是最近热门的『Free!』的取景地,还有圣地 巡礼领域的元祖级圣地境港市的水木茂大街, 绝对值得一游。







▲ == ≢穆的出云大社



▲气感的松江城天守

目的地:岛根县松江市

交通方式: JR 西日本山阴本线松江站、玉造温泉站

巡礼路线:松江站。玉造温泉 出云大社

游览时间:1天 巡礼价值:★★★★



通过 JR 西日本山阴本线到达松江站下车后,有必要妥善规划一下巡礼路线。松江市地形特 殊,夹在中海和宍道湖中间的地峡部分是闹市区,城市被河流分成了南北两部分,前文中提到 的一些景点分散在全市各个角落。而『咲慕流年』漫画部分的实地考据,仅漫画第一话就有20 处之多(分布情况详见上图),位于松江站周边的只有两处,其余大部分位于山阴本线沿线,宍 道湖湖畔, 尤其是在玉造温泉周边。

所以笔者建议的巡礼路线是, 先在松江站附近搭乘松江市内的观光巴士, 游览松江城和盐 见绳手,之后返回松江站搭乘电车前往玉造神社,可节省不少路上时间。熊野大社和美保神社 分别位于城南山中和城市最东北角的美保港,坐巴士都要 40 分钟以上才到,时间较紧的话不如 直接放弃。在玉造温泉可以多作停留,漫画新主角白筑慕的很多场景都在这一带,走累了可以 在温泉街泡泡脚, 买点旅游纪念品。同时, 从这里也比较容易达到出云大社, 乘坐山阴本线到 出云市站,换乘一畑电车的北松江线至川迹站再换大社线至终点站出云大社前站下车即可。 🛦

欢迎收看本次的 nico 新闻, 这次本台组织了一次特殊的节目, 题名为"诈尸专场"。(被番茄砸中倒地) 咳咳, 这个月呢, 有不少在 nico 消失很久,甚至某些时候觉得 TA 不会再出现的人物出现了,于是群众们欢欣鼓舞奔走相告,在这里也当然 要来说一说这几位。

CUM MY POPONIE THE

看号: 5m22138447 作者: 八手

诈尸组一号队员, 出道之后一直以真名米津玄師活动, 投稿 不少, 都是所出单曲、专辑的宣传曲 PV。虽然大家都知道他的另 一个身份"ハチ",但不少人也默认他大概不会以原先的名义再投 Vocaloid 原创了。不过世事难料啊,这首最近红透了 nico 半边天 的『ドーナツホール』正是时隔两年以上的新作,如往常一样,一 人包揽作词作曲插图 PV, 也如以往的每一首作品一样, 翻唱如雨 后春笋, 再生 mylist 成绩闪瞎眼。据主米说, 追求的是"少年漫画" 的感觉,是一首初听只觉得hachi风浓重,再听已然中毒的本月佳作。



bouquet Esserch Elike by EXE

番号 - sm22222592 作者 : ENE

由于一些原因, ENE 在 nico 宣布引退, 大家都很为这位韩国 女唱见感到可惜。所以她这次归来不少人都不敢相信自己的眼睛、 于是她也成了我们这期的诈尸组二号成员。时隔一年选择 doriko 的这首『bouquet』,主米写着"随着时间流逝悲伤减淡,但伤痕 犹在",大约也暗喻了一些旧事吧。过去不论,很多爱这份声线的 老读者应该会很开心吧!满屏的"欢迎回来"不光是一种欢迎, 也是对未来的祝福。



原建日 下一步加一小 歌を世日

m号:sm22215798 作者:キースケの友人

『便推荐一首』ドーナツホール』的翻唱作品,キースケ这位 Mixer 有一位超级棒的友人, キースケ经常怂恿之, 录音并投稿。而 这位。"ニースケの友人"名义活动的唱见最大的特点是音域的宽 主复。 起先投稿的时候大家认为是个"两声类", 纷纷猜测她的性别 1 量透了 XD 1。后来确认了性别和本音之后,又被她比一般两声类更 前言域所折服。本音比较中性低沉,但是某些时候高音域的表现 医而更加亮眼,除了这直翻唱作品以外还强烈推荐读者们 mylist 巡回 l m, l st 33237108







Preserved Roses # College | featamu

番号 - sm22297032 作者: そ~ま、amu

诈尸组三号和四号队员登场! Amu 上一次在 nico 的投稿需要追溯到 重远的半年前,自从专辑发售后,他就进入了沉寂期,今年投稿只三首, neo 的生放也以游戏为主。そ~ま也是三月前的投稿了,不过笔者还是对 宣当年与的三角关系记忆犹新(大雾),顺道也记住了他那首著名的杀死 意思友 (元カレ殺ス)。不过其实他和 amu 的合作不少,这次的新投也不 禁止人回想起当初的岁月呢。投稿曲是最近大红的动画『革命機ヴァルヴ ノヴ OP。原唱水树奈奈和 T.M.Revolution。



是※ (1)

書号:sm22308806 作者:1122

诈尸组压轴──消失了近一年的 1122 在代表他们组合的这一天 景 沒 得了两首作品,总觉得很不真实(笑)。【莲】和蛇足的组合"1122", 事来结成的时候因为是两个33岁的中年大叔, 所以33x33=1089, 7 写【蓮】生日过后,宣布 1089 解散,变成"良い夫婦"(34×33=1122= 夏、夫婦), 有趣的是第二年3月殿生日完后, 殿表示他还是33岁, F以这个组合继续持续中 (喂 ww)。1122 还专门开有一个 mylist st/23390535), 投稿作品不少, 其中初投稿的『【 え?あぁ、そう。 〕な 蛇足×【蓮】 (sm11152939) 已达成百万, 还出有一张同名 ₹還 1122 。由于【蓮】当年个人原因,除了 mix 以往已经好久不在 100 投稿, 这次不光投稿了新作, 还透露了自己的专辑顺利制作中, ▼ 受会在明年发售,真是让人期待(☆▽☆)





MAZING CONTROL OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

看号:sm21494172 作者:old-stone

另外就是在 nico 的『半泽直树』大潮过后,默默迎来了新的"舰娘" 风潮,「舰队 Collection - 舰 Colle-」是由角川开发的网页游戏,游戏 内容是收集称为"舰娘(かんむす)"的军舰萌拟人化角色卡片,为舰 娘进行强化及改造同时,并以在战斗中打倒敌人作为目标。因为各种拟 人萌娘和独特的收集战斗系统成为最近日本的人气游戏,在国内也有开 始有越来越多的玩家,笔者周围就有不少入坑赌船赌得神魂颠倒不由自 主掏钱包给厂家的小伙伴们,随着游戏受众的扩大,自然周边产物也就 多了起来, nico 上多见实况、MMD 和 MAD 等。

虽然不是本月新作,但是作为一首艦これ和 Vocaloid 混合作品, 不妨介绍给大家作为入门。大量其他作品欢迎继续搜索观看,下一期有 有趣的也会继续介绍。大热门曲『いーあるふぁんくらぶ』配上各种出 自游戏的语音,欢迎大家感受萌的大范围进攻,这个游戏真是又服务了 军事宅,又服务了痴汉(咦?)。





THE ROOM OF THE PARTY OF THE PA

■号:sm22340063 作者:黒うさP

这才是本月"舰娘"的重磅推荐 w 黑兔子你原来也入坑了,评论也 三さむ呼他 "黒うさ提督", 不过相比上一首, 这首是一首完全的原创新作, 三号信用了游戏元素,总体来说更加像衍生作品。这就是所谓画师画同人, 一三者就专门写歌的深深的二次元爱啊(噗





景后推荐也已经3月不见的びびあん新作「ダヴィンチの告白」を歌ってみました。/びびあん(番号:sm22302190)和选曲相当怀旧(并 本是原曲投稿时间的意味)的翻唱『【歌ってみた】from G to M (Full ver.)【伊東歌詞太郎】』(番号:sm22369119)。

三要再帮 DECO*27 打个小广告,他近来动作不少,原来是要发行自己的精选碟 DECO*27 VOCALOID COLLECTION 2008~2012 , 真中一首混合了不少以往曲子元素的新曲(【GUMI】僕の名前は【オリジナル曲】番号:sm22261113)已经投稿,双 CD 价格十分厚道, 京景曲几乎囊括了所有他的名曲,欢迎大家预定 CD 正版 ~ 也别忘了 check 最新投稿的『【初音ミク】音偽バナシ【オリジナル曲】(番 号:sm22361272)哟!

長呀呀,不知不觉又啰嗦了一大堆,转眼间 2013 就要过去啦,我们下次见面估计要过了元旦,提前祝大家节日快乐! 一回见喽 (o´・∀・) / ハーィ



甲子园——全名阪神甲子园球场,是坐落于兵库县西宫町阪神老虎 认的主场,总占地 396,000 平方米,可容纳 50,454 人。对于日本动漫 爱好者来说,甲子园这个名字比起阪神老虎队的主场要更有名的多。甲 子园大赛每年共分为春季和夏季两场,其中由于春季甲子园大赛的 32 个名额是根据去年一年的成绩而决出的,所以在动漫作品中看到的以 "甲子园"为目标的选手们指的甲子园即是在阪神甲子园球场举办的夏 季甲子园大赛。来自日本全国的学校为了争夺 49 个夏季甲子园出线的 门票而捉对厮杀,为了甲子园的入场券心甘情愿去付出整个高中三年的 心血去训练。当然,对于棒球来说不仅仅只有甲子园,可以说甲子园是

梦想的起点而不是终点。适逢年番动画『钻石王牌』在爱奇艺热播中,





乘此机会通过此文盘点下笔者最爱的棒球动画。

INFO

- : 寺坞裕二

E本: 古怒田健志、藤咲淳一

= 特哉: 古怒田健志

e ; Production I.G. , MADHOUSE

> 我们是谁?是王者青道! 讀的汗比谁都多的是?青道! 讀的泪比谁都多的是?青道! 此谁都还热爱棒球的是?青道! 准备好要迎战了吗?喔! 以学校的尊严来发誓,我们的目标只有

全国第一! 冲啊! 喔喔喔喔喔喔!

新石王牌 的作者寺鸠裕二自己就是一学时候开始打棒球的棒球爱好者,而且 告的位置还是投手,在高中时候能够投出 今的球。这里先普及下 130km 的厉害,不 是是信安达充漫画中那说好的 160km,在高





中棒球中能投到 130km 控球还能不错的话已经是主力投手的水准了,事实上在 钻石王牌 中主角泽村荣纯的最快球速也只有 130km。或许是由于寺鸠裕二自己本身就有过高中棒球为

甲子园而拼杀的经历,所以在 钻石王建 二 能够不但把比赛而且把对内主力替补位置争夺 以及各个角色的性格形象都描写的印象深刻。 与寺鸠裕二高中时的经历密不可分的







作为一篇棒球布教文,还是先来说一下『钻 石王牌』动画的看点。最为一部在『周刊少年 Magazine』上连载的作品,又是棒球题材,自 然是遵循"努力、友情、胜利"的王道模式。 对于国内的动漫爱好者来说,棒球较低的普及 率固然对棒球动画的传播产生一定的影响。不 过就算不懂棒球规则的非棒球爱好者也能在「钻 石王牌』中获得乐趣,你们看同样 P.I.G 制作的 黑子的篮球」一群腐女不懂篮球也都在那刷屏 "黄濑小天使 ww"吗?

抛开棒球那些复杂的防守站位与捕手的配 球技巧(这点可以去观看『振臂高挥』),棒球 的本质说到底还是站在投手丘上的投手与站在 打击区的打者之间的对决, 这也是为什么在安 达充诸如『H2』这样的作品中能把棒球对决简 化成国见比吕与橘英雄个人的对决。而『钻石 王牌』的主角泽村荣纯又是个能够在投手丘上 高喊自己只投正中好球的热血白痴。动画第2 话中泽村与前辈的投打对决,相信就算不懂棒 球规则的人看得也热血沸腾了吧。站在投手丘 上的时候靠投球与压制打者, 站在打击区的时 候奋力一击努力跑回本垒,棒球其实说简单也 得简单。这里插一句,不管是『钻石王牌』、『棒 50 大导盟」还是『振臂高挥』当滑垒回本垒的 时候与捕手相撞的那一刻,在出局与被触杀的 电光、石间都处理的好燃,笔者一直觉得冲回 工垒的到一刻才是棒球最燃的那一瞬间。

李血 + 努力是『钻石王牌』的主基调, 也 笔者一直强调『钻石王牌』是热血王道作品 的原因。不同于很多棒球动画中的天才投手(安 达克说的就是你),『钻石王牌』是更接近于『棒 球大联盟。那种可以讲述一个球员成长的故事, 个现在流行的词就是"屌丝逆袭"。从二军 军量后到最后能够在正式比赛中站上投手 泽村莱莞从吃不下三碗饭到跑步时背后一 个个增加的笔触。看着笔者的小伙伴们都说要

泽村荣纯是三角, 却并非队中真正的王牌, ■ 绝大多数时间都只能打打营补,这样不同士以 往棒球作品的设定更励吉更能吸引观众产生代 入感,毕竟能站在场上投球的只有一个,但默 默付出做出努力却不能上场的要远多的多。正 如开篇所说,正是作者寺塆裕二自己有过高中 棒球的经历,才能把这段努力与成长的历程描











ANIME RESEARCH / MEETS

曾到如此细腻。

从二军到一军,再从中继(先发投手换下 等结者上场之间过渡几局的投手)到救援投 在漫画 32 卷的时候终于轮到了泽村荣纯的 专发出场。作为男一号,在 32 卷才轮到先发出 等机会这样的棒球作品闻所未闻,但高中棒 就是这样的残酷,很多练了三年在正式比赛 至有上场机会的人比比皆是,只有不断努力坚 100人才有资格去冲击梦想的甲子园入场券。

OF RESIDENCE PARTY.

作为一部王道棒球作品,热血与努力之外 『第二大看点自然是基友情。能够一直连载到 『石王牌』的出场人物之多也 『五本 38 卷,『钻石王牌』的出场人物之多也 『云本 58 卷,『古本 58 卷,』:"云本 58 卷," 5

■然作品名为『王牌投手』,但青道没有一 ■正的王牌投手,在第一次夏季大赛中使用 更多的还是降谷、泽村、川上、丹波这样的 [三爻替,而这四人的投球风格又分别是速球、 三爻 侧投、曲球四种不同的球路,在动画的 一可以明显看出四人的投球甚至是拿球缝线 一一下 P.I.G 和疯人院的作 一下 P.I.G 和疯人院的作 一下 管理大赛的捕手,篇幅关系连青道只能粗略谈 每一次,有一下 是是有一个。







无法介绍。截止到目前漫画的进度,第一次夏季大会后三年级生隐退而降谷与泽村在王牌投手的争夺上愈发激烈,新来的教练与原先的教练对于胜利的认识上又有培养一个王牌与锻炼全队这样本质上的区别,我知道看到这里你们都已经被笔者吊足胃口了。动画一周周追的不过瘾的话快去补漫画吧。

WANDER

按目前动画的节奏的话,作为年番第一年的进度应该很有可能截止在第一次大赛完结的时候,现在就等着动画的进度什么时候可以到大赛的进度。作为一部优秀的棒球作品,『钻石王牌』塑造的成功的形象不仅仅只有青道的四位投手、两位捕手、一群前辈组成的可靠打线以及从二军升上来的一群后辈们。光是青道内部算算戏份比较多的就有十几个人了,寺鸠裕二更厉害的是通过大赛又塑造了一群青道个性鲜明的对手们。

在夏季大赛中,绝大多数青道的对手们都 有十分鲜明的投捕组合以及强棒,每一个对手 学校又都有着各自的故事。在「钻石王牌」中 成长的不仅仅是青道的选手们,尤其是漫画故 事过了30卷第一次大赛打完开打第二次大赛的 时候,仿佛刚到第3局打线轮到第二圈好戏才 刚刚开始。寺鸠裕二在推进青道比赛主线的时 候不忘时不时把笔墨用在那些竞争对手的成长 上面,于是我们看到了有捕手毕业换了新捕手 被爆冷的,有输了之后准备回来报仇的,学校 与学校之间各种结梁子。而学校与学校的对决 同时又能够看到不同的教练对于不同的棒球理 念之间的对决,看点实在是说不完。感觉按这 个节奏寺鸠裕二想画下去的话可以从泽村一年 级一直画到三年级画个 100 卷都没问题, 不过 再升上一年的话御兴就要毕业了。这里扯的太 远了还是等第二次的大赛打完再说吧。

笔止于此,由于篇幅关系对于这样一部已经连载到 38 卷出场角色如此之多的作品,只能粗略地提出一些觉得吸引人的看点管中窥豹。如果看了以上文字『钻石王牌』这部作品有思到你的好球带的话,相信我这样一部作品差对不会另你失望的。接下来的篇幅让我们把手中的球棒交到下一部作品,开始我们这次的棒球动画盘点之旅。

















INFO

1985 年

全 101 话

原作:安达充

导演:ときたひろこ

演出:望月智充

动画制作: Group Tac





球之类其它运动的冲击,想要让更多的孩子会触棒球。没想到『Touch』不仅影响了一代日本人,在动画被翻译成『棒球英豪』引进大陆之后更是成为一代国人棒球的启蒙。国内仅引之过101话的TV动画版,此外还有3部剧场版和2话TV动画的特别篇,感兴趣的观众可以翻出来复习下。

这里补充两件有关安达充的逸事,在 200°年的甲子园中出现了一位名为上杉达也的选手还是在阪神老虎队监督的母校大阪府北阳高度担任队长。这位上杉达也的母亲是安达充的思

上杉达也爱浅仓南。比谁都爱 如果不 是这样……我真的一步都无法前进

再说一次…… 十年后我会再说 每十年说一次? 戀

力、气鬼

把『Touch』放在第二棒的位置介绍自然是 由于其重要的历史地位,毕竟对于包括笔者在 内的国内大多数人来说,是『棒球英豪』让我 们第一次听说了"甲子园"这个名字,让我知 道了安达充知道了棒球这项舶来的运动。比起 Touch』还是允许笔者用『棒球英豪』这个更 加怀念的译名。毕竟这个名字对于我们来说是 对棒球的初恋。是对甲子园第一次的向往。

对于安达充这样一位单行本销售总量已经超过2亿册的漫画家来说已无须再浪费过 多笔墨云介绍,安达充普在采访中说过当初画 Touch 的时候是因为当时棒球在日本受到足



至益,在嫁入上杉家之后就把自己的儿子取 一达也。另外一件逸事也是发生在07年,安 三为中国棒球联赛 CBL 设计了漫画形象。从 ■

《生學情可以看出安达充在日本以及中国国 一、意响力。

棒球英豪』原作漫画于 1981 年至 1986 『匡載于『周刊少年 Sunday』,单行本销量总 ■ 过1亿本。与70年代的以弘扬"根性"为 三 运动漫画不同,在『棒球英豪』中出了棒 - 工主线之外安达充把更多的笔墨用在的感情 **老二** 谁让安达充最早是画少女漫画的呢。不 三三是少年的热血与少女的言情相结合才成就 量之上了浅仓南才开始喜欢上棒球这项运动的

安达充喜欢把主要角色画死这不良嗜好也 棒球英豪』开始的, 在甲子园决定战比 ☀≡日为了救小孩而车祸的上杉和也相信是无 一点,时永远的痛。2012年6月,『棒球英豪』 霍生『MIX』开始连载,忘了之前那个坑到现 三 Q&A』吧,还是回到那个熟悉的明青学 = 当在『MIX』中看到过去明青唯一一次获 三子园优胜的球员已经成为教练, 无意间翻 = 年那张球员合影的时候,不知有多少人跟 意□─样未语泪先流。或许如今的安达充无法 □ ■ 堅时那样埋下的所有伏线都能完美收回, 中安达充的分镜水平却又有了很大的 - 一个跨页没有一句台词,仅仅通过天气、 场边杂物的组合来交代时间的更替与训 - 辛。唯有画了棒球漫画如此多年的人, 意志。基球场边的景拿捏到如此水准。

三是, 早就过去十年了, 什么时候能再次 -- 三 5 "上杉达也爱浅仓南"呢? 干达充, 小气。



MFO

Ē

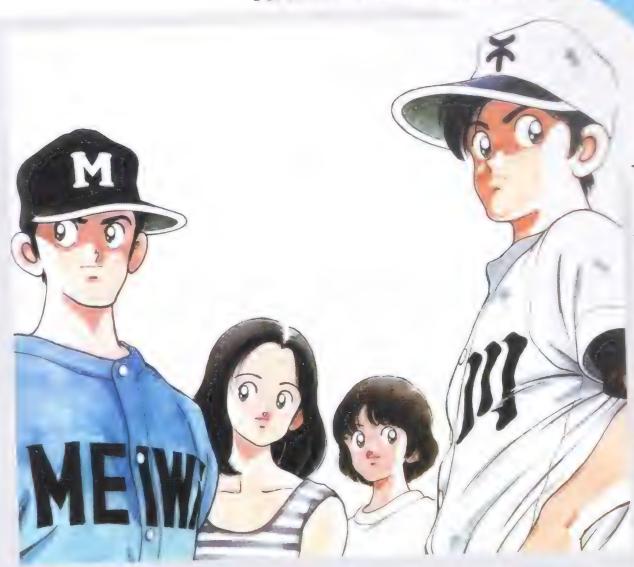
云达充

■ 'E: 苇 Production

青春总是叫人伤感

一. . 两个英雄, 两段交织的感情, 一场 ● 『言言决。时间来到 1992 年,在安达充画 1917 李球漫画,这回一连载又是7年。虽然 三三运是国内 Touch 要更加有名,但笔 ● ●這一些打棒球的朋友始终坚信『H2』オ - 三棒球漫画的巅峰作。

TE 美说 "棒球英豪 』的故事可以概括为哥 平全全页胞胎弟弟甲子园遗志的话,那『H2』 **『墨**本个英雄、两个男人之间的对决。当然安 三三基球漫画中自然也少不了感情戏,雨宫 言贺春华与两位男主四人纠结的感情线







自始至终都是『H2』最大的亮点。开始连载『H2 的时候, 安达充刚过不惑之年, 相对于安达充 之后的作品『H2』的浮现与配角的刻画可是说 是做的最好的, 当然你先得别较真雨宫雅玲的 老妈到底是怎么死的。

比起两名主角, 笔者以及身边很多球友都 更喜欢木根这个角色,没有主角光环的天赋从 投手改到中外野手, 却又不断在默默努力练习 投球最终在关键的比赛中出场投完全场。探病 时病床旁边藏着的哑铃正是默默努力最好的证 9. 比起天才光环的主角这样的角色更真实更 容易引起共鸣。病房也是安达充一个常用的场 景,还记得『Touch』中去病房探病教练的场景 吗,一个简单的镜头却孕育出无数的情感,不 得不感叹安达充对于感情拿捏的老道。

H2] 于 2005 年由苇 Production 改编成了 全39集动画,由于动画改编时漫画尚未完结, = 号子的结局也让『H2』成为安达充作品中改 拿二较失败的一部,建议要补这部作品的话还



INFO

2009年

原作:安达克

动画:Synera,SP

说谎也可以吗?

2009 年动画化的『四叶游戏』是安达充最 近的一部动画化的作品, 也是安达充的作品中 笔者最喜欢的一部。至今笔者博客中几篇『四 叶游戏』相关的文章依旧在帖吧等地方广为流 传, 在漫画完结前半年前就基本分析出了结局 的事迹也让自诩为安达充脑残粉的笔者自豪不

要谈『四叶游戏』还是先从 09 年动画版第 一话若叶的死开始讲起吧, 虽然大家早已经习 惯了安达充的作品中总有重要人物意外身亡。 但TV版直接把女主角若叶的死搬到第一话着实 震撼到了许多没有心理准备的人。伴随着一首

絢香的『恋焦がれて見た夢』、此情此景此年日 弹也只有几年后『那朵花』的『Secret Base 能与之抗衡。

05 年开始连载『四叶游戏』的安达充。■ 过半百有余,此时的安达充已无力去回收过多 的浮现导致后期朝见水辉这样的角色登场户 打个酱油再也无法塑造出像木根这样的人气 角。不过这时的安达充失之东隅收之桑榆。 线上的拿捏和把握功力比以往都要出色。 练对小光说出"让我做个梦。"的时候小光色 句吐槽 "噩梦也可以吗?" 至今让笔者印象深刻 虽然安达充的对白一向简约但此般幽默是过于 不曾有的。

「Touch」是孪生哥哥继承弟弟甲子园的家 想,『H2』是两个男人的对决与两段感情的交多 而『四叶游戏』包含的要更多。有小光对差量 若叶的感情与甲子园的梦想,有若岛家的亲** 有青叶对小光的情愫。如同四叶草的四片叶子 一样,缺了那片都不会获得幸福。

来看看『四叶游戏』的最后一场进军国子 园的比赛小光在投出 160KM(的坏球)前后写 青叶的对白:





千田:"我说你啊,是不是喜欢月岛青

光:"是啊——对你也是一样呢。"光如 是可答到

青叶:"你喜欢她吧,小茜。"

光:"啊。"

青叶:"和小若比起来呢?"

光:"才不会和过世的人比较呢。"

青叶:"那——和我比呢?"

光:"说谎也可以吗?"

青叶:"可以啊。"

至少在笔者心中,觉得这句"说谎也可以 ~"的经典程度已经超过当年『Touch』的那 5 "上杉达也爱浅仓南。" 在百度上搜"说谎也 三、吗"第一条就是笔者当年的影评,这里就 多数展开评论了。

从『Touch』到『H2』再到『四叶游戏』, - 二充用他的作品告诉我们棒球男儿也能柔情 在指尖倾注了名为爱情的催化剂之后时 - 15 可如指叉球般急转直下, 时而像蝴蝶球般 三送离. 就连 160km 的那颗坏球都在我们眼 三过一道最美丽的直线。甲子园, 那是安达 - 写下弟弟托付给哥哥的梦想;甲子园,那是 三 充笔下两个男人的战场;甲子园,那是我 三十魂牵梦绕的地方。

安达充,谢谢你把我们带到甲子园。





MFO

- - 2010

专口拓也

■ 1 : : 云雀工作室(前3季)、

シナジー SP (后3季)







经历过了安达充柔情似水的棒球, 再来看 看『棒球大联盟」这名为人生的成长之路。在 这里感慨下,作为一个棒球宅真是手心手背都 是肉每部仅给千字不到篇幅怎么够写! 如果看 的不够过瘾的读者也欢迎回函找 JEDI 算账。回 到『棒球大联盟』的话题, 放眼整个运动动漫 作品中这样一部作品也是一个史诗级别的存在, 光是从幼稚园到小学到初中到高中一直最后打 到美国大联盟和世界杯的这个过程每次给人布 教的时候听了就退避三舍。

6季动画总共 150 多话以及原作 78 卷的长 度固然吓退许多人,但也正是因为有如此的长 度才能完整的记录了本田吾郎从幼稚园一直成 长到美国职棒的历程。能与『棒球大联盟』比 肩的大概也只有从小学一直踢到世界杯的大空 翼了吧。虽然与『钻石王牌』一样『棒球大联盟 中出现的各种角色也不少,不过『棒球大联盟 中更加侧重的还是茂野吾郎个人的成长, 而且 『棒球大联盟』相比要更加燃更加热血。

笔者来简单概述下本田吾郎的成长经历你 们就明白怎么个热血法了,从小失去母亲老爸 后来跟吾郎幼儿园的老师再婚。之后吾郎打职 业棒球的老爸本田先是受伤从投手转型成野手。 又在打出全明星外援吉普森的本垒打之后被吉 普森一个暴投砸死 (棒球漫画怎么老是死人, 棒球这运动太可怕了,对了前年笔者打棒球的 时候差点被砸掉颗牙),于是在吾郎的后妈与三 父的队友(兼基友)结婚之后吾郎的父母都不 是原配的了……之后吾郎又是在国中比赛中意 到把自己右手投废了, 高中没有棒球场带领















莘菜鸟搬土搬砖在学校楼顶造了个球场又练出 三三投球, 毕业后到美国从三级联赛一直打 到大联盟跟当年砸死自己胜负的吉普森以及吉 普鑫的儿子对决,期间又打了届世界杯。如此 全运多舛又热血上进真是每一季看了都能燃到 料在青銅量終娶了当年小学时候教打棒球 的競子看了吃得美人归第六季的时候孩子都出 生了也算是有个好的结果 其实作者满口拓也 想国下去的适可以把吾郎儿子与吉普森孙子的 对决继续画下去相信也有人会继续看的吧……

把制情要括了一遍后大家都明白了吾郎的 成长是 棒球大乐里 的最大看点,当然在吾 郎的成长中也遇到了不少好的对手与队友,当 棒球大联盟。动国第六季的时候重新使用了第 季的 OP 心绘 的时候,回过头看看从幼 稚园一直成长到美国大联盟的历程,真是感慨 万千。在之前有日媒统计过女生最想听男生在 KTV 唱的宅歌排行里『心绘》就列入第 9. 顺带 -提这首歌也是笔者每次 K 歌必唱的歌曲...

棒球就是人生, 棒球大联盟 如是说

INFO

26 话 +14 话

2007, 2010

原作:樋口朝

监督:水岛努

动画制作: A1-Pictures

即使不是作为投手, 我也喜欢你, 因为 你是这么的努力

终于写到『振臂高挥』了撒花,要推圖 棒球动画太多『振臂高挥』都只能排到第一 的打次了。不同的棒球动画都有各自不同三 点,就像棒球各个身材的人都能参加,跑三 的可以用脚程盗垒,力量大的胖子可以用力量 强行把球挤压到外野。那么『王牌投手』 的看点是什么呢? 那就是捕手对于场上的事情 配球以及对比赛的细节刻画。(我怎么隐隐于

三桥与阿部一受一攻的投捕组合是『靈靈 高挥』最大的看点,你们看这部的名台词录。 特意选了这么基的一句话。由于三桥的投票。 分依靠阿部的引导, 所以其实阿部才是『振 高挥』真正的主角。以捕手为主角的棒球式 为我们开启了一个新的视点,如何配球如何1 配防守站位,相信很多人都是通过『振臂高季 才真正了解棒球规则的。

除了基以外『振臂高挥』另一个看点无 就是对比赛的细腻描写了,2007年由水岛至 督的第一季动画全 26 话时间只讲了两场比赛 其中 17 话都在讲一场比赛, 差不多每一个半量 都用了一话的时间。大概只有『灌篮高手』 样的"木暮,快射篮。"然后木暮一个投篮回 杀了 20 分钟能与之媲美。当然在『振臂高季 里比起回忆杀更多的时间都是在拼心理讲战术 让你看了之后觉得棒球原来不是挥棒把球打。 去那么简单的运动, 防守的时候什么时候接 球什么时候投坏球欺骗打者去挥棒都是心理 博弈;进攻的时候触击球战术、打带跑、盗垒 各种战术可以让你充分爱上棒球这项运动, 后赶快找个基友与你一起在球场上传接球 说了,『振臂高挥』里的巨乳监督也是个不错: 看点。如果你想要通过动画来了解棒球这项。 动的规则的话,『振臂高挥』无疑是一个很不多



THE STATE OF THE PARTY OF THE P



INFO

- 三活

- -

= 甲斐谷忍

- 宣传藤雄三

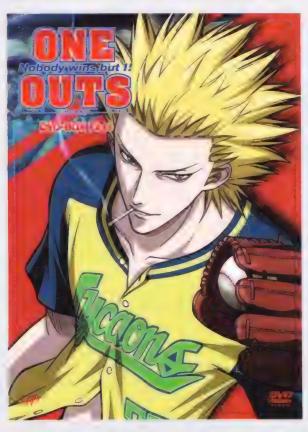
· 三制作: MADHOUSE



我是专业的

如果说『钻石王牌』和『棒球大联盟』这 种都是弘扬友情、努力、胜利的王道作品的话, 那『超智游戏』就是邪道作品,看看监督还是 那个『赌博默示录』的监督佐藤雄三就知道了。 而且这男主怎么看都是没有纹身的『猎人』里 的西索啊!怎么看都是反英雄一样的角色。 (NIco上也能搜到一些西索梗的『超智游戏》 MAD)看惯了那些靠力量正面决胜负的投手, 再来看看『超智游戏』你会感觉原来棒球也能 和赌博一样玩智商玩心理。而且与『振臂高挥』 里讲究的打跑的小球战术不同,『超智游戏』里 用的往往都是一些邪道的战术。

渡久地东亚是一个只会投直球而且球速最 高只有 130KM 的投手——这球速真的是随便拉 个棒球动画中的高中投手都比这个球速快,连



『钻石王牌』的作者寺鸠裕二都有这球速。但渡 久地东亚投球最大的法宝在于精准的控球已经 对于投出球旋转的控制。棒球里的专业术语叫 "拨球",在出手前一刹那通过手指拨动球的缝 线而使球旋转, 其实曲球的本质也就在于拨动 缝线的方向。对于不懂棒球的观众来说再深入 解释下去就变成『DDD』第2卷中的魔球了, 反正你们理解男主渡久地东亚控球很强就行了。 而渡久地东亚就是运用了自己超强的控球能力 加上出手时指尖的旋转变化,让原本自己不快 的球速产生欺骗性从而取得与打者较量的胜利。

把『超智游戏』和『赌博默示录』对比不 仅因为监督都是佐藤雄三。而且『超智游戏』 中确实也有赌博的成分在。渡久地东亚每让一 个打者出局球队老板就会给他500万日元,相 反只要他失去一份就要付给老板 5000 万日元, 如此希望球队输球的所有棒球动画中大概也就 只有这样一个老板了吧。当然除了与老板之前 的赌博之外, 渡久地东亚很多时候的选择十分 极端的战术也有很大程度的博弈成分在里面, 而这些博弈往往会让观众忘了这是一场棒球比 赛,同时也让很多对于棒球完全没兴趣的观众 喜欢上了『超智游戏』这样一部伪棒球真赌博 的作品。如果对王道棒球动画审美疲劳的话,超 智游戏。这样一部邪道作品也是一个不错的选择。



INFO

全 12 话

2009年

原作:神乐坂淳

监督:池端隆史

动画制作: J.C.STAFF

棒球飞翔于原门之上

大正时代, 樱花绚烂。不免总让人觉得在 上野公园的樱花树下会有穿着海军军服的青年 与穿着和服的少女来一场邂逅。不好意思, 提到大正年间不免就穿越到『樱花大战』的片 场里去了。不过,『大正野球娘』确实是这样一 部能够让人感受到大正风味的动画, 大正年间 一群身穿和服的妹子开始打棒球, 有什么比这

大正野球娘的背后是大正年间男尊女卑的 现实,大正野球娘的妹子们表面上实在打棒球 实质上这是大正年间女权主义意识形态的一种 进化, 当然其中遇到的种种挫折和不解以及客 服的过程各种心理描写也是本作的一大看点。 所以说看惯了棒球以及各种运动漫画动画为了





恭介: 你认为棒球最重要的是什么? 小毬: 毅力、勇气、友情! 恭介: 合格!

2013 年十月有两部棒球动画,一部是『锰石王牌』,一部是『Little Busters!Refrain』。我知道这个笑话很冷但你不能否认从麻枝准的作品中可以看出对于棒球的喜好以及在缺了棒球的Little Buseters! 会是什么样子。在『Clannad中朋也求婚的那段棒球对决感动了无数人,到了『Refrain』重要的剧情里又能见到雨中的棒球对决,不过这次是从打击变成了投球,结果导致的剧情走向也截然不同。『Clannad里还私货夹带了一条业余棒球线,到了『Little Busters!』里棒球直接变成了贯穿日常主线的重要剧情了。筋肉 Yeah!Yeah!

Key 社文章笔者写过不少,从棒球作为切入点还是头一遭,从『Kanon』一直玩到『Rewrite感觉由于有了棒球的加入『Little Busters!是所有日常里面最欢乐的,当然原作游戏中的棒球小游戏也让人玩得很上瘾。如同上面提到的『大正野球娘』一样,正是因为棒球这项运动才把Little Busters!这群人集结在了一起。于是当理树决定想要为自闭的铃做些什么的时候,想到的就是棒球这项运动。筋肉 Yeah!Yeah!

这期『二次元狂热』出版的时候差不多 Refrain』的动画版也已经完结了,就算并非原 作党也能明白当初恭介成立"Little Busters"时候的用心良苦了吧,棒球确实是一项很能够让 人快乐让人成长的运动。另外笔者在写此文的时候顺带考据了下谦吾穿的 LB 棒球外套,结果 发现COSPA出过的限定版要3W日圆,直接给跪







INFO

2012、2013

26 话 +13 话

原作:Key

监督:山川吉樹

动画制作: J.C.STAFF



INFO

宝 10 话

___1年

宣作:岩崎夏海

三督: 浜名孝行

二重制作: Production.I.G

梦的笔记, 梦的声音

高中棒球队的 JK(女子高中生) Manager(经是,多么让人向往的存在! (怎么感觉从第7棒一点就一直在讲妹子了) 而在绝大多数讲述高中意义的动画中经理这样一个角色往往都是人设很深足常跟男主擦出爱情的花火。(偶尔那些胖胖一点衬的经历请选择性无视) 『如果杜拉』这样一一点到的经历请选择性无视) 『如果杜拉』这样一一点一点,这样也是这个说道毛巾送送秋波这样的花瓶角色,经是一些,以此是一个一点,是





通过『钻石王牌』这个机会,终于写完了这篇一直想写的棒球动画的盘点相信在这罗列的 10 部风格迥异的棒球动画中,总有几部适合你的□味。棒球作为日本的国民运动在国内却并非十分普及,尽管如此在魔都华东师大这样的地方还是每周能有几只业余棒球队在那里训练,笔者的身影也时常在其中。一问那些练球的朋友,大多是受了棒球动画的影响才开始打棒球,或 棒球英豪或『H2』或『Major』。被棒球动画而感染开始喜欢上这项运动亲身这项运动。这或许就是我们常说的因为动画而将梦想照进现实吧。即使在天朝我们没有甲子园没有职业的联赛,但那块圣地一定都在我们的心中、梦中。▲





A FAIRY TALE THAT TEAR THE NIGHT

猫戏黑夜绘制童话

美产日式动画 RWBY

■文 / 无无 ■责编 / 白石、JEDI ■美编 / ASKI

动画在一般意义上被分为 Anime 和 Cartoon,大家耳熟能详的迪斯尼等西方公司出品的动画属于 Cartoon 一类,Anime 则是日式动画的统称。很难想象粗豪的老外能够作出细腻柔美的 Anime,而西方动画中弥漫的童话风格同样是日本的制作者难以模仿的。

世事往往有意外,美国动画公司Rooster Teeth Productions 伸出大巴掌狠狠抽了观众的脸,他们用自己的方法,自己的理解做出了画风可爱、动作流畅、剧情紧凑的日式动画。观众理所当然地对新型动画『RWBY』抱有质疑,但随着动画播放,质疑声慢慢转变为赞扬声,接着就由笔者

带着各位进入『RWBY』的红白黄黑四色世界。

『RWBY』由动画家 Monty Oum 创作导演,经 Rooslanteth Productions 制作后推出。首集于 2013 年 7 月 5 日在 2013 Rooster Teeth Expo 首映并于 7 月 18 日起经网络公开意放,算是免费大餐。每一集时间长度不等,以剧情为段落,打戏与友情交错——内容上是典型的王道动画。本作的背景设定在类现代但是充满著超自然力量的世界,人类为了争争生存空间,与黑暗生物持续着战争。主要人物为四个拥有各自的特殊能力及武器的女孩,她们因各种原因聚在一起组成团长受训练,以对抗怪物或恶棍团体。

关于制作团队与核心人物

CREATOR

Rooster Teeth Productions 是一个充满创一的动画创作团队,创建于 2003 年,Burnie Matt Hullum,Geoff Ramsey 和 Gus等四人在以夜生活和高科技产业闻名的等过(德州首府)开始了他们的寻梦之旅。一个有 Monty Oum 制作『RWBY』之前,一个主打作品是 CG 动画片『red VS. blue』,一个工作几季,就制作水平而言远不如『RWBY』 red VS. blue』,一个工作几季,就制作水平而言远不如『RWBY』 red VS. blue』,一个工作是著名游戏『光晕』的同人动原包含,对于东方观众来说喋喋不会觉得特别好笑。『RWBY』很好地继承了一个主意,真是个悲剧。



苦制作出来的游戏不能得到赞赏是很要命的, Oum 为此伤透了心,在 2010 年转而开始动画 创作。

Oum 和 Rooster Teeth 的生命线终于重叠到一起,『red VS. blue』从第八季开始由 Oum全权负责。大男孩没有辜负新东家的期待,他负责的三季『red VS. blue』都取得了重大成功。就在制作『red VS. blue』的同时,Oum 开始和同事们讨论起『RWBY』的制作想法。『RWBY』的概念在 Oum 的脑海中存在已久,他设计出一套以颜色为角色命名的方法,以此作为系列原

点向外扩展剧情。在系列首映前,Oum 特意制作了四段短片来吊人胃口,各段分别以其中一位主角为主题。一段影片介绍一个登场角色,详细地演示了她们的打斗动作。预告片"红"在2012年11月「Red vs. Blue」第十季末集演员表后播放。接下来"白"在2013年2月公开。'黑'在同年三月底于PAX East 中公开,亦为RWBY首段包含配音对白的宣传影片。最后的"黄"在2013年6月1日于Rooster Teeth的A-Kon panel上播放。



剧情简介

STBRY

背景被设定在人类、魔兽和兽耳族等种族 共存的世界,人类以魔尘激发的魔法与魔兽展 开战斗,主角们就读的烽火学院就是培养猎手 的地方。魔兽一直威胁着人类的存亡,从古代 起与它们战斗的男女们被称为"猎手",以单人 或小组的方式猎杀魔兽、保护乡镇,是一种高 风险并受人尊敬的特殊职业。红白黄黑四位女 主角就走在成为猎手的大道上。



其中兽耳族(faunus)与人类同样受魔兽侵扰,理应平等相处的两个种族往往由于人类的傲慢而导致兽耳族受到歧视。有压迫就有反抗,兽耳族内部成了一个称为白牙(White Fang)的组织,原本是致力于反抗压迫,在五年前换了领导人之后成了恐怖暴力团。女主角们的最大对手就是白牙,或者说是白牙的领导人

剧情水到渠成,先是主角 Ruby 惊艳登场和 boss 短兵相接。被烽火学院的御姐老师教下之后随同姐姐 Yang 一起进入学院进行学习,在摩擦中认识了好姬友 Weiss 以及御姐形态的Blake。短暂练级之后四人终于遇到白牙的小BOSS,经过几番打斗小 BOSS 落荒而逃,四人的情谊也更加深厚。





角色设定以及剧情发展

VANCED SETTING



不知谁第一个想出用颜色来区分角色的 50. 简直是个天才。色彩是最能让观众直观 ■受到人物个性的手段、往前可以追溯到京剧 验黑脸。在特设片和日式动画片中早已被 ■之应用,红蓝 CP 等喜闻乐见的现象都是这 多区分应用的现实表现。

RWBY」的色彩区分应用非常成功,红色 秦主角色,属于主角 Ruby;白色比较配冰 ■ 全国正适合,虽然在后来我们发现 Weiss 一 **墨不冷,但谁都感觉不出不自然;黄色象征** 12 稍稍有点问题,黑色原本应该配冷静、实 全性格都坚强,且亦正亦邪的人物,Blake 却 飞气"了,是四色中唯一有点不搭的一位。

角色设定并非只有黑色这一个破绽,几 ■ ≜角太过话痨也是本剧的硬伤。Weiss 和 自与用。无改是一位都不以甚是请协作 3-- 中對了W情况不以上两人机居但未绝。 □ 内局全无。引至是关化的图景。比人思起
 □ 人在美外、主义的运转从《巨获阵里多层 另外诱伤这一点更加贴近女子生的真实是
 □ 个处于生活在一起,是帮助历过是个年轻。 大家都想的。展示接頭,在人物黄色的设 L. RWBY 已经很出色了。

图情进展牵动人心,第一季的最后牵出白 BOSS, 极有可能会成为第二季最终 依照"帅哥美女肯定不会是十恶不赦的 之个理论来说,第一季的 Boss 拐杖小哥或 ■ 覆着什么秘密,坐等洗白,然后连带白牙 《大文异彩的 Sun WuKong(孙悟空,猴哥) 是谁制造出 Name of the control of the co

uku直看我而走的計模可能很多現众都有

酷炫屌炸天稍稍放了点心, 有种女儿虽然跟别 的男人跑了但至少那个男人还有点出息的感觉。 这可是 Blake 和猴哥什么都没发生过的情况下, 要是几个女主角人手一汉子……真不知道观众 的感受会如何。现在四位女主角都还没有主, 只能希望 Oum 的脑洞不要太淫荡,第二季不要 发展成各找男朋友的节奏。虽然笔者个人希望 Ruby 和 Weiss 能百年好合,但这不能勉强你们

『RWBY』的出现可能会引领一般毫 西方动画制作公司拥有独特的是 念,他们若是参与到日式动画的制作 中来定会给业界带来一股新鲜的活力。 如同 Oum 在接受采访时说的: "我们 不会让未成年少女主角们做一些性語 示的动作或者让裙子飘得过高。因为 那样制作出来的动画会变得非常糟糕"日本动画厂商谁都无法免俗, 即便如『双斩少女』般号称硬派热血 的片子也要加上卖肉镜头,『RWBY』就 像撕裂黑暗的一道闪电,虽然只有一 瞬,但让我们看到了天空原本的模样。

对于免费网络放映的动画观众不能 要求太多,这样那样的不足都可以改 进,16话『RWBY』一话比一话做得好, 足以彰显制作者的诚意以及建立起观 众对这部动画的信心。现在, 让我们 一起期待『RWBY』的第二季吧。▲









封闭隔离的物理空间,残酷 无情的游戏规则,宣告事实 的 PDA 和项 圈,将素不存与 识的陌生人们推上了生存 死亡,信任与背叛的抉择 平之上,于是,一场以生命 为赌注的秘密游戏揭开了帷

Secret编年史

Chronicles of Secret

数事原点的『KILLER QUEEN』,到最 "续作"『Rebellion -Secret Game 2nd BOOSTED EDITION-』,岁月的流逝在 ER QUEEN』系列上已镌刻下了7年的印 其中,也承载了制作者们各自的思想和 在进入秘密游戏的世界之前,先搭上时 于导充车,来纵览系列的经纬吧。

206 年的 Comarkt 上,一家名为 FLAT 的 E、社团发售了 PC 游戏 「KILLER QUEEN

雪昔好景不长,一年后,FLAT集结会社 一段入的最高力作『うたてめぐり(転 写遺滑铁卢。在这岌岌可危的时期,他们 曾经的愚人节恶搞企划『Secret Game stage -CAUGHT BEAR』。抓着这根救 正。系列的新作『Secret Game -Code: 一」在恶搞企划的基础上改头换面于 空运而生。

金工室伏期。

意义性的是,历史再一次得到了重演,而 感心人物,依然还是中泽工。经过前番 二季工和寺月恭一这对惺惺相惜的基友,



俩人再次聚首后,决定将 Code Revise 也进行重制。而这次的游戏平台,摒弃了已然停产的 PS2,选定了 galgame 数量日益丰富的宅机 PSP 上。经过有条不紊的开发后,2013 年年初,『Code Revise』以『Rebellion - Secret Game 2nd Stage-』的新身份再次面市。

既然是重制,相对于原作,毫无疑问同样进行了大刀阔斧的手术。游戏的剧本家进行了更换,负责中泽工自家游戏『Root Double』的月岛团队三人组接下了重任。他们在保留 Code Revise 的部分基础设定和第一个故事上,将原

作的两条路线扩增为了四条,并大幅变更了人物设定和核心理念等。当然,本作中泽工依然没有令人"失望",依然凭借职权之便在大纲上点缀了自己的 trick。

或许是看到系列积累下久盛不衰的人气,早有预谋的 FLAT 故技重施,在 Rebellion 发售后不久,立刻宣布将此作逆移植回 PC 平台。于是,在追加某个角色的过去篇后,2013 年 9 月 27 日,再次以『Rebellion -Secret Game 2nd Stage-BOOSTED EDITION』的身份来到 fans的手中。

人物档案

Characters Profile

KQ系列的编年史暂时告一段落,而眼前正开启的 Code Revise 与 Rebellion 两个世界的

■藤田修平



Hujida Syuhei CV:须贺纪哉

头脑灵活思维理性, 但同时也隐藏这冲动 的一面,与吹石琴美 是青梅竹马,两人关 系亲密

PDA: 4 生存条件:质数号 码的玩家全部达成 生存条件 特殊机能:使半径

10米内的指定 PDA

特殊机能无效。

|上野麻理子



Ueno Mariko CV: 桜川未央

> 一根筋的少女,做事 循规蹈矩不够圆滑, 顽固的性格经常与人 发生冲突。

PDA: A 生存条件:与指定的 同伴分开行动不得超 过3小时 特殊机能:指定半径 2米以内的玩家的项 圈使其爆炸。

■荻原结衣



Ogihara Yui CV: 香山いちご

天真单纯少根筋,看 上去容易被人欺骗的 女,对他人没有防 备心,游戏伊始就弄 FOR POA

10 多年:生 可记忆

地大人人人人为为各

\$ E

正欢迎"客人"您入内一探究竟,首先,请先浏览手上的玩家资料一

和谷瞳

Kashuya Kotomi CV:北都南/ひと美



身着女仆装束的女 性, 自称在寻找主人 的旅途中, 思维方式 常人无法理解,拥有 极高的身体能力、反 射神经、战斗技巧, 操纵着一把巨大的电 锯作为武器。

生存条件:在同一区 域逗留不能超过12 特殊机能:向半径 100 米以内的 PDA 发

PDA: 2

送邮件。曾发送过一 次的目标 PDA 即使 在范围外也依然能够

■细谷春菜



Hosotani Haruna CV:かわしまりの

> 沉默寡言的少女,极 力避免与他人接触, 因而独自一人行动

PDA:3

生存条件:伤害其他 玩家 3 人以上 特殊机能:阅览玩家 间的接触情报。接触

情报被记录在案仅限 于戴项圈的玩家间距 离在10米以内时。

真岛章则



Majima Akinoti CV:青島刃

待人冷淡, 不喜交流 的青年,身材高大壮 实,擅长拳击,即将 迎来出道战。

生存条件:拥有未使 用的记忆卡10枚以

特殊机能:查看半径 10米内的玩家拥有 的记忆卡数目

吹石琴美



Hukiishi Kotomi CV: 雪梨さお司

> 温柔而又坚强于 女,与藤田修平。 梅竹马,两人去车=

PDA: 6 生存条件:不能告望 以自己为中心连续: 个号码的玩家 特殊机能:查看量 10米内的玩家 PI 号码及生存条件

■黑河正规



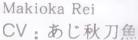
Kurokawa Masaki CV:一条和矢

凶暴的金发青年, 這 事稍有不遂就施以暴 力解决,与真岛章 过去有过冲突。一直 寻隙复仇

PDA:8

生存条件:拥有满足 生存条件的 PDA3 = 以上, JOKER 除外 特殊机能:阅览5 玩家的名字、PDA号 码及死亡地点

一莳冈玲





身材娇小犹如日本人 偶的少女,拥有精湛 的剑术,刀痴,对刀 剑非常执着。

PDA: 9 生存条件:获得 JOKER 的 PDA 特殊机能:使半 50 米内的 JOKER 的 PDA 重置为初始状态

■伊藤大祐



Itou Daisuke CV:本多啓吾

> 没有紧张感的青年, 很能与人打成一片, 做事和发言常常不经 过思考

PDA:10 生存条件:与10位 以上的玩家相遇 特殊机能:半径1米 以内有玩家死亡时, 除此PDA的玩家的项 圈爆炸

三林司



Mitsubayashi Tsukasa CV: 蒼井夕真

思维矫健,处事冷静的少年,对于他人总是一副无所谓的态度

PDA: K

生食条件: 減足生存 条件的研究有主人的

* A W renx (0) * 4. 1. * A W renx (0) * 1 = 4.

▮藤堂悠奈



Toudou Yuuna CV:沢村かすみ

枪法、身体能力出众, 看上去对游戏非常了 解的样子,积极接触 其他玩家并追求全员 幸存的道路

PDA: J

生存条件:存活到游 戏最终日

特殊机能:使半径1 米以内的PDA无法 操作

城咲充



Shirosaki Miduru CV:安藤宗二

看上去毫不出众的眼 镜青年,性格软弱, 容易被人牵着鼻子走

PDA: JOKER 生存条件: 变化的 PDA的生存条件 特殊机能: 变化为半 径10米内的PDA。 游戏设定、特殊机能 也以变化的PDA为 基准。复制所获得的 特殊机能每复制一次 仅能使用一回。

Secret Game -Code: Revise-

Secret Game -Code Revise-

ALONE 长夜骤临

凌晨时分,十四位少年少女各自在不同的点醒来,但映入他们眼帘中的,并非是日常的居所,而是茂密的山林。意识止于被袭击那一刻的众人完全无法理解眼前的景象,而手边PDA和脖颈上的金属项圈,更增添了异样的意。根据PDA中地图所显示,此地被划分成5×5共25个区域,中心是一个废弃的小山村,四面被山林环抱,完全与外界隔绝。对于众人而言,诧异的不仅是眼前的光景,PDA中还记载着意义不明的规则条款——

- 1、玩家拥有各自的PDA,完成PDA 所记载 三五 (条件的复数成生存)
- . 玩家不得拆卸脖颈上的琐圈。
- 2、三战的场地由数块区域所组成,玩家不 4.17—4.16增减,各外出。

正在众人困惑不已之时,PDA 收到了来自运营的信息,将在废村的指定建筑内进行说明会。面对目前的现状,藤田修平思考了当下的局势,决定前往说明会获取情报。途中他救下险些坠崖的细谷春菜并一道同行。而在说明它处处量的细谷春菜并一道同行。而在说明实,上野麻理子、吹石琴美、伊藤大祐、阿刀田初音、三林司这五人早已抵达。通过运营的说明,众人理解了这一切都是毋庸置疑的现实,组织有着莫大的财力和影响力来实行这一

『阿刀田初音



Atouda Hatsune CV: 金田まひる

过气的偶像,天真无 邪笑容能让人安心。

PDA: Q

生存条件:玩家全员

存活

特殊机能: 当半径 20 米以内有其他 PDA 接近时发出警告





大胆而又精密的"游戏",而要想幸存下去,不 得不完成所给予的条件,否则等待他们的,只 有死亡这一条单行道

会后, 三林司看出藤田修平与其他逃避现 实的人不同,和自己能同样冷静分析事态,于 是邀请他联手。与自己的预计相反, 考虑到不 希望团队分裂的青梅竹马的心情,修平拒绝了 提议,两人就此诀别。可惜事与愿违,我行我 素的大祐与不近人情的麻理子间水火不容的矛 盾和争吵彻底瓦解了仅存的团结, 细谷春菜早 在说明会时已悄然抽身, 伊藤大祐也带着阿刀 臣初音离开

仅剩的修平、琴美、麻理子三人在探索周 二环境时遭到不明人物的弩箭袭击,琴美为保 扫点理子而腿部受伤 一夜休憩过后,对此深 感愧疚的麻理子在破晓时分就起身搜索食物, 而不知内情的两人在苏醒后见其迟迟未归, 只 电三音差开 随后在他们面前现身的,是一名 → 『 末 下報 装 , 与此地格格不入的女性粕谷瞳 → □ □ □ □ □ 正在寻找能够终身侍奉的主人的路 一, 点说明会上修平冷静沉着的表现正符合 1 中理想的主人。尽管瞳拥有的异于常人的 一 方值得依靠,但同样异常的思考方式还是 → → → → → 身之祸,对于粘在"主人"身

旁的"狐狸精"琴美,瞳恨不得除之而后快 命悬一线之时, 所有玩家中最富神秘色彩的藤 堂悠奈及时降临, 用精湛的枪法破坏了瞳手中 巨大电锯的锯链, 迫使她退走。历经数班风波, 修平和琴美跨越过一直以来的青梅竹马关系, 正视了对方在自己心中的地位

三林司离开说明会后前往山中小屋作为自 己的据点, 布下的套索陷阱顺利捕获了饥肠辘 辘的少女莳冈玲。确认了司并非多周目玩家后, 玲同意与司合作,并告知了他自己为了向一年 前在游戏中杀害弟弟的凶手复仇, 而主动投身 游戏。从玲口中确认存在多周目玩家,以及说 明会上获得的情报, 司心中的推理得到了验证: 现阶段所有玩家的生存条件都并不冲突,只要 携手合作要全员生存并非不可能,但这必定不 是运营的本意。恐怕存在某个机关, 当某人开 启这个机关后,现有的岌岌可危的和平将瞬间 崩溃,生存条件也会随之发生剧变。而这个机 关,非常可能就是玩家的死亡。不约而同的是, 与悠奈合流后的修平, 从她多次阻止玩家间冲 突的言行中也推断出了相同的结论

然而, 仿佛是被人操纵一般, 为了避免事 态恶化各自采取行动的司组、修平组与凶兽黑 河在废村中不期而遇。因为一时的失误, 修平

被黑河用暴力制服,殴打得奄奄一息。目睹二 情此景,明知会违反规则,为了拯救濒死的量 梅竹马,琴美依然对黑河扣下了扳机开枪示警 黑河受伤逃跑后,琴美的项圈响起了不吉的量 报——"你违反了生存条件,丧失游戏资格 10 秒后将引爆项圈"。

"修平,永别了一





因玩家的死亡,舞台拉开了新的一幕, 刻起游戏进入第二阶段, 生存条件进行更新 请确认各自的情报资料

上野麻理子

PDA:A

生存条件:写指定的同伴分开行动不能包。 3 小时→共处时间最长的同伴死亡

粕谷雕

PDA: 2

生存条件:在同一区域逗留不能超过12 时→在同一区域逗留不能超过2小时

细冷存英

PDA: 3

生存条件:伤害其他玩家 3 人以上→杀害:: 其他玩家的所有玩家全部死亡。自己除兴

滕州修毕

PDA: 4

生存条件:质数号码的玩家全部达成生存系 件→质数号码的玩家全部死亡

获原结衣

PDA:5

生存条件:使用记忆卡确保8份以上的食物 →破弃16份以上的记忆卡



一千琴差

.:6

注条件:不能伤害以自己为中心连续5 一号码的玩家→以自己为中心连续5个号 码的玩家死亡,并将他们的PDA与自己的 连接读取

三音则

24:7

三三条件: 拥有未使用的记忆 卡10 枚以 1: 一種有未使用的记忆 卡10 枚以 1:,且在游 结束时其他玩家没有相同数目以上的记

* 了正规

1:8

三 · 条件:拥有满足生疗条件的现实的 一只台以上。但 JOKER 除外→拥有满足生 条件的玩家的 PDA4 台以上

2.5

: 9

王条件: 获得 JOKER 的 PDA → 破坏 KER 的 PDA

5 代祐

: 10

条件:与10位以上的玩家相遇→半径内不能同时有3位以上的玩家侵人

主。这条

: 1

字条件:存活到游戏最终日→使其他所 :家的 PDA 无法操作

: Q

·条件:玩家全员存活→自己以外所有 · · · · · ·

27

: K

零条件:满足生存条件的玩家有3人以→游戏结束时满足生存条件的玩家不足3不包括自己在内

平型

: JOKER

:条件:变化的 PDA 的生存条件→变化 PDA 的持有者全部死亡

安葬完琴美之后,目睹挚爱的死状,修平 等的潘多拉之盒被悄然打开,而此时重返自 是是边的瞳正是最好的复仇道具。绝望下的修 是一只存的理性开始自己的计划——









幸福的时光是短暂的,对真岛怀恨在心黑河再次袭来。腹部中枪的真岛为了保护军子,绞尽全力重新站了起来,以约定夺冠的直拳,保护挚爱的右直拳,人生中最高的右直拳彻底击倒了黑河。

"麻理子,请你一定要活下去……""真\ 我绝对会遵守约定的!"

留下最后的愿望——将生存的希望寄子 理子,用自己的双拳终于保护了挚爱之人,至 人生最后的舞台上达成心愿的男人——真写 則,微笑着拉下了结束的帷幕。

只有短短几天, 但就在这短暂的时间中, 两人 不自觉的被对方所吸引,心的距离贴近在一起 但现在自己如果要活下去,就必须杀害救命恩 人才行, 这残酷的现实麻理子无论如何也想抗 拒。尽管不明究竟,但真島看出麻理子内心的 动摇,于是追忆了自己学习拳击的经纬:小时 候被姐姐照顾的真岛并非如今这般强大, 而是 一个软弱的孩童, 因此被"朋友们"影响, 夜 不归宿, 四处惹是生非, 干的尽是些不入流的 勾当。结果有一天, 因为在个小巷子里把卖软 毒品的贩子打伤而被拘留, 而赶来的姐姐坚定 地相信着自己。事后, 因为有路人作证是对方 先出手,真岛以正当防卫而被释放。自此之后, 真岛与"朋友们"断绝了关系,前往拳馆学习 拳击,希望坚强起来能够保护愿意相信自己的 姐姐。可是造化弄人, 洗心革面的真岛投身于 拳击的道路上未曾多久, 姐姐却因为交通事故 而去往他界。如今,麻理子的出现,让自己手 中之拳重新有了努力的对象, 能够继续前进 见麻理子重新打起精神, 真岛立下了两人间的 约定——等到"游戏"结束后,麻理子作为他 的助手,和身为选手的自己一同夺取拳击的桂 冠。作为誓约的见证, 真岛把本该送给姐姐的 之 物——铭牌项链交给了麻理子





相救,从来都只以"利己"作为行动基准的司第一次——同时也是最后一次开始了"利仁"的矛盾行为。司趁玲不备击晕了受伤的她,是置在了小屋的地板下,而自己则主动迎向海里追近的电锯声的主人。死斗的结果毫不意外是瞳压倒性的胜利,见司耗尽了手枪的弹药,整挥舞着电锯砍去,万事皆休的司使出了最后部分,位于一个不至近的距离,拉开了身上的手格等

修平在黑河身上倾泻完怒火将其杀害。 决了瞳这一障碍后,细谷春菜手持弩箭现身了。 两人明白对方的生存条件,注定是无法共存。 但奇怪的是谁都没有动手。双方从第一次模型时,就隐隐感觉到了对方的身份,如今春菜之时,就隐感觉到了确认——修平和春逢, 的记忆毫无疑问得到了确认——修平和春逢, 幼年时就被迫分离的兄妹,久别后的世后成为 是在你死我活的战场之上。在母亲去则被一下 是在你死我活的战场之上。在母亲来则被一下 是如此的修平被送往了孤儿院,而春菜则被 夫妇所收养。继父母对春菜视如己出,起初至 担的她被无微不至的关怀所感化,过上了幸事



『家庭生活。天有不测风云,幸福美满的生活 三二继父公司的破产而化为泡影, 债台高筑的 ■ 陷入了绝境之中。偶然参加"游戏"的春 ₹ ≥ 幸生存下来,并从运营手上获得了一笔巨 暂时缓解了燃眉之急,但还是远远不够

二场,直到与兄长相遇

修平和春菜把各自的武器瞄准了对方,然 **元妹俩都无法对唯一的血亲痛下杀手。眼 看时间就要这样无情流逝,一道枪声打破了** [一平静,修平倒在了地上。笑着出现在两人 重可的,是拥有最轻松的生存条件,对其他人 下三三危险性的伊藤大祐。此时此刻, 他撕下 - 上的伪装,露出了真实的本性,是对杀戮 的享受,对不受法律制约的喜悦。最符合 ** 這三旨的他,在游戏开始幸运地发现了藏在 意写会地下的监控室,对全员的行动了如指掌, **L** 三里挑唆众人的行动。正是他挑起了废村里 重高,对跌下山崖尚存一息的初音痛下杀手, **季**這衣百般凌辱后杀害,诱使悠奈前往监控 三 1 1 偷袭 处理完毕最后一块绊脚石, 伊 ○→元忌惮准备对春菜施暴,怎料濒死的修平 重一 建起身体, 无效特殊机能后对他扣下了扳 ● ●烈的游戏终局,仅仅只有上野麻理子、 **草菜、莳冈玲三人幸存**

REBELL 破晓黎明

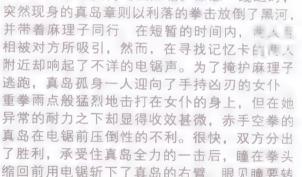
三二同蝴蝶的翅膀轻扇, 会引发千里之外 一 一个微不足道的选择, 也会给命运带

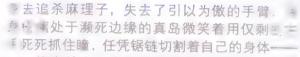
-明会结束后,在司的邀请下,修平决定 ● - - 室对"游戏"。司将修平和琴美带到山中 重点,商讨规则中隐藏的秘密,交换各 是一言的情报后,不约而同得出了存在某个机 · 美导游戏发生翻天覆地的变化,而机关极 是是玩家的死亡。随后,从被布置的陷阱 西泠口中获知存在多周目玩家后。验证了 **推论。而玲确认他们并非多周目玩家后,** 时联手以渡过"游戏"的难关。然而, 『受来得令人猝不及防,而扣下扳机的, 三家最弱小的阿刀田初音, 她趁凌辱自己 **一**大佑不备用匕首了结了他。面对突变的 司与修平明白按照规则变化的规律, - 共存,陷入了两难的境地。而数日间 1 危险构筑的信赖关系,让他们下定决 量景终之时。

"细微的蝴蝶效应会招致巨大的改变, 如同命运般无法撼动。被伊藤和



初音批下的 再理子面 在着三小时的时以危机, 血盖河的胁迫更力雪上加霜。命悬 线之时, 逃跑, 真岛孤身一人迎向了手持凶刃的女仆 了胜利,承受住真岛全力的一击后,瞳在拳头 缩回前用电锯斩下了真岛的右臂 眼见瞳要转





悠奈并在谷底救起腿部受伤的修平后, 沒 灵心的委托前往山中小屋通知其他三人。不料 ::川信了各个是多周目玩家的身份,尽管似乎 A A 急情, 但悠奈还是默默承认了自己是杀害 等的凶手。在玲拔刀复仇之际,司挡在了身前, 六门劝说将复仇放置到"游戏"结束之后, 三 算有时打消了她的冲动

: 5、7、8、10、Q、JOKER—— 这 是 门刀田初音所持有的 PDA 特殊机能。Killer







2_22 ——为了补偿拥有最高达成难度的 Q, 死 亡玩家的 PDA 特殊机能会依次追加给 Q。利用 这特殊规则,初音用自己精湛的演技骗取了城 英充的信任后杀死了他, 见黑河抓住并枪杀结 衣后。靠近启动了10的特殊机能,并趁春菜不 **全**禽袭了她。接下来她的目标是前往营救修平 的答奈一行人, 却不料被怀疑的司识破伪装, 干龙也在袭击司后被反杀。满足于救下了改变 自己的玲和同伴们, 司在玲的怀着闭上了眼睛。

与修平合流后,随着运营的通知,"游戏" 的剩余时间仅存24小时。看着无法共存的4与 6的生存条件,修平思索起往事:自己的父亲是 个犯下诸多凶案的杀人犯, 最后在狱中自杀身 亡, 而孤身抚养着孩子的母亲又因病早逝, 在 亲戚处理完残留的财产后, 自己被送到了孤儿 院。身为杀人犯孩子的标记烙印在身上,不论 是成人还是同龄人,都对自己敬而远之。而年 幼的自己,能作出的唯一反抗,仅仅是脑内幻 想着持枪杀死停留在视线中的对象。而强拉着 自己一同嬉戏的琴美的出现, 脑海中的那把枪 不复存在。两人互相感受了对方的重要性,决 心寻找出能一同存活的方法。确认了 JOKER 和 规则后,灵光乍现的修平尝试用琴美的 PDA 连 接读取了8、7、5、JOKER, 果不其然, 顺利 达成了条件。运营故意不表明号码而是用"以 自己为中心连续5个号码"这种模糊的语言来 描述,再加上 PDA 的卡面,正是充满恶趣味的 扑克牌的顺子隐藏含义

收到瞳发来的邀战信息, 玲决定和弟弟所 救下的悠奈一起迎战最后也是最强的敌人。悠 奈远距离用枪牵制瞳的行动, 而玲则用刀近距 离挡下电锯的攻击,两人默契的配合看起来与 瞳不相伯仲。眼见战局陷入了僵局, 瞳决死攻 向悠奈, 硬挨了一刀的瞬间击飞了玲, 将电锯 向倒地无法动弹的她挥去——电光火石间,悠 奈挺身挡住了凶刃, 驱使仅剩的意志举枪击中 瞳的左腿, 迫使重伤的她退却。用彰所托付的 这条性命挽救了他的姐姐, 悠奈满足地迎来了 人生的终幕。既然瞳依然存活, 那战斗就并没 有结束,琴美不停地在废村的空屋之间逃跑躲 藏, 寄期望能在同一区域拖延两小时以上。 瞳 丢弃了被子弹击毁的电锯, 隐藏起身姿让琴美 误以为自己已经离开这一区域后, 徒手向她袭 去。然而,这正是瞳最大的误算——琴美用从 亲理子手上借来的 PDA,发动了特殊机能





时光飞逝,那场"游戏"已过去十年,此三 修平与某位女性在公园约定会面。幸存下烹气 修平决意与组织抗争,为此他踏上了法学的重 路,并成为某位律师的助手。而那位律师,三 是游戏说明会上的解说。冒着巨大的风险, 工 履薄冰的修平一次次打探组织的情报,终于蒙 得了运营方和与会客人的名单。女性接过这一 珍贵的资料,这将是反抗者们粉碎组织的一量 致命的子弹。而一个月后,女性也将前往与三 织决战的最终战场, 为这悠久的历史划上句号。 Code: Revise, 这个行动代号正是反抗者们是 组织的宣战布告。 就如同祝福一般,最爱的人送给自己的

链在阳光下闪烁, 铭牌上的文字渐渐浮现一 HUMIKA M (真岛文香)。

Rebellion -Secret Game 2nd Stage-

Rebellion -Secret Game 2nd Stage-

Aabsolute Revenge 混沌

最大的变量,莫过于黑河。败于修平手板中的变量,莫过于黑河。败于修平于极致豫力,能毫不犹豫和便得,最初同样抱有被杀的觉悟,即便势势后念没有屈服求饶。被黑管为为军人,他身边逃离。最后还是一个人,修平在用强效麻醉,新区域,的人生,是一个人,修平还是决定将生的希望的一个人,修平还是决定将生的参与,仅仅只有 No.2 和谷瞳、No 3 要某两名幸存者……





三事并没有因此闭幕,为了报答被修平所 生命,为了无辜丧失的玩家们,细谷春 三世织掀起战旗,而在她的面前,组织 三着粕谷瞳前来扑灭反抗的火星 两名 飞客平以性命为代价而生存下来的女性, 三二结在了对立的极点之上,游戏的舞台, 一还在延续——

Bloody Rave 瘟神与野兽

如果在某个世界中,那对兄妹一起行动的话,是否能改变故事的结局呢? 仿佛是为了印证运营的话语,舞台再一次拉开了序幕——

在春菜从说明会现场抽身离开时,被内心 不知名的感情驱使的修平,放弃了眼前这获得 情报的机会,起身追寻她的身影。当他终于追 上春菜时, 沉眠在脑海深处的幼年记忆苏醒过 来,在这个游戏中,失散多年的兄妹终于再次 相聚。然而,进入第二阶段的开关还是被杀害 了伊藤大佑的初音所扣下。为了妹妹与琴美能 够幸存, 修平决定亲手抹杀必要的对象。对于 出现在自己眼前的初音, 修平识破了她的演技, 就在要开枪狙杀时,被赶来的琴美和春菜阻止 见机不可失,初音扣下了扳机,修平下意识用 身体保护了身后的两人。血亲的死亡燃起了春 菜的杀意, 她穷追不舍逃离现场的初音和充 然而事与愿违,失去冷静的春菜为了追赶初音, 丢下保护初音而伤痕累累的充, 却不料他还有 反击的余力, 背部中弹饮恨离世。而随后赶到 现场的琴美,看着眼前的惨剧,不愿再发生杀 戮放弃了抵抗,死在充的枪下。

而说明会上将运营诘问到无言以对的司、被躲在扫除用具柜中的女仆认定是自己宣追随的主人。在第二阶段开始后、拥有了暑追追具的女仆,司决意排除其他的所有玩家。以是成自己的条件。另一方面,被悠奈救下的麻理子。





的"训练"他,被夺走武器不敌的黑河对骂事 常头疼, 只好暂时服从。被玲所指摘, 黑三 清了自己畏惧失败的弱点, 所以才会依靠暴 和武器来掩饰。在结衣劝说后, 为了给过三 恩怨画下句号,真岛前来与黑河一决胜负 = 真岛组合拳连续攻击下,黑河节节败退,罩罩 就要惨败之时,他想起玲对自己的话语,三 了真岛的拳头, 逆境下抓住仅存的机会以一 背摔结束了战斗。

了结这段恩怨后,四人收到瞳的联络. > 了需要的记忆卡和 PDA,被迫前往废村决一。 战。尽管人数上占用绝对的优势,但在瞳三 人的战斗能力面前,四人合力还是压倒性不到 原本被视为瘟神而敬而远之的两位少女. 已成了自己的胜利女神,为了保护她们,气 累累的黑河与真岛决定留下挡住女仆。但已 足生存条件的少女们重新拿起手中的武器. 3 向电锯的主人。飞舞的凶刃划过挺身护住第三 的真岛, 愤怒的黑河冲入女仆的怀中, 在制置 行动的那一刻,被电锯重创的玲以残存的二量 一刀刺穿了瞳,为这场死斗拉下了终幕。 💆 的身上发现的达成要求的 A 的 PDA, 以及其一 三名同伴的 PDA, 黑河顺利满足了要求, 他向玲宣告这一喜讯后, 玲与结衣怀中的真直 闭上了眼睛……



从游戏中胜出的黑河背负着恐怖分子的哥 名,暗中不断袭击与组织有着千丝万缕的图 联系声名显赫的企业和名人。与被追杀的组织 汇合后,两人与组织的战斗才刚刚揭幕

伤口感染引发了急性的破伤风。悠奈前往废村 二一药物, 却在回程的路上, 不慎被埋伏的司 为了能尽自己所能多挽救一个玩家, 三 1 单雨标靶的悠奈被濒死的意志驱使滚下了 ** E 主 ** - 药物后,满足地离开了人世。但命 三 等 在嘲笑悠奈,司与瞳循迹而至,毫不 **一个中国** # 10 / 10 & 条件的麻理子杀死

吃一惊, 待他反应过来时已被充紧紧抱住, 三克己启动了从初音 PDA 中复制的追加特殊机 能——半径1米以内有玩家死亡时,除此PDA 马玩家以外5米内的玩家的项圈爆炸。然而事 25 美国 10 10 10 10 11 11 12 12 14 24 结了残存的初 5 1 = - 1 + = = = 1

直压制度 医甲基甲虫 医白砷维获与玲 舒持上 第二十五十二 经存出的分别 ·赫化了真则上,广东夏、罗罗拉。 [百段] 宋 夏佳的鲜 自己,国门基内森已复作,或省为面



Code Revise 奇迹的残影

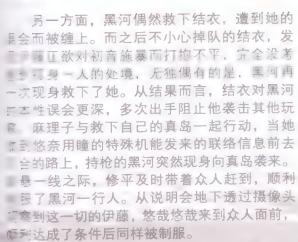
如果在某个世界中,目标全员存活的少女 ■具有领袖气质的少年共同努力的话,是否会 - 新的希望呢? 仿佛是为了印证运营的话语, - = 再一次拉开了序幕一

尊戏伊始,藤堂悠奈就收到来自运营的附 二香令:与PDA号码4的玩家共同行动24小 冬以上,如果游戏结束前未能完成,则强制引 9天翠 或许是运营的意图, 悠奈随即与修平 意 了解到她的条件,两人暂时开始了共同 下动。短暂的说明会后,推测出如果出现死者 ●会带来巨大的风险,修平决定和悠奈一起聚 隻同伴。而司在捡到饥肠辘辘的玲后, 寻求合 **医高修平一行人前来拜访他们。验证了各自对** 严砬进程的推理, 两组人正要合流时, 玲确认 了答奈是杀死弟弟的凶手。为了不破坏刚达成 夏团队合作, 悠奈向玲发起了决斗邀请, 却图 7自己的手下留情而败北,察觉内情的玲在众 祖止下游戏结束前暂时停止了复仇





玩家真的无法摆脱运营的操纵吗? 仅仅只 是任人摆布的棋子,无法挽救任何人吗?为了 过去的同伴, 为了与非合理的现实抗争, 为了 从北合理的现实中救出受害者,继承了悠奈遗 ***** 人——修平、琴美、玲,再一次来到了



十四个玩家谁都没有扣下致命的引爆开关, 多奈希望全员存活的理想在历经数般风波后难 之置信居然达成了。然而,往届游戏惯例的六 天过去后,游戏结束的通知却迟迟没有到来。 拿可察觉到运营不过轻易放过玩家,于是趁隙 **众人身旁逃离。担心黑河的结衣来到他去过 李山中小屋,发现地下室里竟然有黑河母亲绝 金剪的留言,希望终有一天能有人传递给自己 三孩子。黑河见到这迟来的留言, 明白了母亲 一只有抛弃自己,直到临死前一刻依然关心着

自己。脱下了兽性外衣的黑河, 在结衣的怀中 尽情地宣泄泪水与内心的感情

决意与运营的意图抗争的众人,根据麻理 子发现的过去玩家的笔记,搜集材料制作能阻 隔项圈接受电波信号的隔离罩,有了这个的话, 运营将无法引爆项圈, 就能从这被囚禁的场所 脱身。但是, 喜悦的时光总是短暂的。制作完 成两个隔离罩的次日清晨,众人的 PDA 一齐警 告游戏进入第二阶段,而牺牲者——结衣,被 匕首贯穿心脏,静静地沉眠在山林中。杀戮游 戏的扳机,再一次被扣下,美好的理想与希望, 在残酷的现实面前惨遭粉碎。而游戏的结果, 依然贯彻着运营的预想以血的惨剧而告终。









Decoded Real 梦中人

无数个世界,仅仅只依靠玩家的团结,依 然无法感动组织庞大的黑影,最后一把钥匙, 完竟在哪里呢?

原本是想增加游戏的戏剧性才会安排藤堂 悠奈和藤田修平共同行动, 却未曾料到他们真能 娶集全部的玩家。面对这史无前例的异常事态, 身为运营的男子向"客人们"提出了一个附加 游戏:72小时后,将对存活人气最低的玩家进 行处刑。不幸的是,结衣被"客人们"选为了 牺牲品,往2的PDA发送完附加指令后,运营 静静地期待着停滞的游戏再次急速展开——"在 一小时内杀死 No6 荻原结衣, 若未完成则引爆 全员的项圈。即使 PDA 的玩家死亡, 此规则依 然有效。"看着瞳将结衣约到指定地点,运营正 准备开始后续的工作, 未料到修平和琴美突然 现身阻止了预定中的演出。众人了解到这一事 态,重新来到说明会的现场,十四人与运营展 开对峙。眼看着身为棋子的玩家纷纷脱离了自 己的掌控,运营立刻以他们各自的性命作为要 挟, 意图迫使众人按下开关。时限一秒砂缩短, 在场的全员依然不为所动。就在倒计时结束前 的霎那,运营终于意识到屏幕前的自己对于组 织而言, 也不过是游戏中的一个"玩家", 一个 被操纵的棋子。过去混沌的记忆苏醒过来,他 出手毁坏了项圈爆炸的控制器, 传达给修平一 行人逃脱路线。仿佛事先已经预料到这一展开, 组织派出了准备好的歼灭部队。为了保护同伴, 保护重要的人, 众人赌上性命开始了最后的战 斗。付出了巨大的牺牲,伙伴们一个又一个倒 下,剩下的人终于赶到了码头,而逃脱的船上, 敌人却已被消灭殆尽,只有奄奄一息的运营躺 在一旁。十年前,被绑架到此地的他参与"游 戏"并侥幸存活,然而获胜获得他却被作为杀 人犯投入监狱。面临组织的逼迫, 为了有一天 重与家人团聚,男人一次次参与"游戏",直到 争心俱疲后被药物洗去记忆,负责游戏的运营 重至今日。恢复了记忆的男人,在人生的最后, □玩家*]一起对组织作出了反抗──







十年后,幸存者们对组织的最终决战即名揭晓,过去的点点滴滴,全都镌刻在他们的是忆中。与非合理的现实抗争,从非合理的现实抗争,从非合理的现实抗争,从非合理的现实抗争,感受害者众人。阿刀田初音,伪装成"客人"潜入赌场,引与会者们的判断;黑河正规、莳冈玲、三林司子传为玩家潜入,暗中保护其他玩家;藤田修平吹石琴美,前线指挥,成员联络——这一次绝对要结束吞噬了无数牺牲者的"游戏"!

于是,无数个可能性的世界向着『Secres Game -- KILLER QUEEN-』的世界收束······



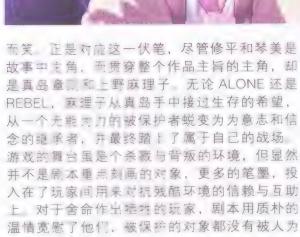
关于作品的幕后



三如前文所言,「Code Revise 原本只是 三月一日的愚人节企划, 当时没有任何人 ラ 引会有成为现实的那一天 然而うたてめ 11 夫败逼得不得不启用这个玩笑般的计划 ▼ ₹ 担了本不该有的期望与压力,幸运的是, 事二天受到前作的束缚 剧情上的主角藤田 *二 尽管平时是个冷静聪明的理性派,但由 一三时的家庭遭遇,埋下了反社会的冲动因 - = ALONE 和 REBEL 两个篇章, 分别就他 三年多与混沌的境界线上时的人格变化而展 - -_ ONE 中,取下了保险(琴美)的修平被 一: 意识所驱使, 行动上追求绝对的利己性, = 三青地执行自身的计划 相反 REBEL 中, ■★ 天控的他思维中社会性占了上风, 更多的 三三二着想。而利己性与利他性,究竟何者 ■ 景吧? 故事中,利己性的代表黑河正规与

利他性的代表藤堂悠奈是两个极端的典型 而三林司这一角色,显然是其中的矛盾平衡点只以自身利益为基准的他,因为某一契机,长久以来孤身一人的世界被叩开,理解了同伴的含义开始为他人考虑,甚至于最后采取了理性上无法想像的自我牺牲 同样的,真岛章则这个冷漠待人的拳击汉,正因为有了想去保护的对象,才会坦然面对死亡

表面上,除了极少的基础设定,Code Revise 与前作间并没有直接的关联,这客观 上保证了故事的独立性和完整性,能够尽可能 在不受前作影响下表达编剧的意图 而在后日 谈上,某个暗藏着的伏笔直到最后一刻才被揭 晓,两个作品顿时被紧密联系在一起,一切又 都显得是如此顺理成章 倘若了解前作的话, 这就像是一个彩蛋的奖励,不由地会为此会心



的恶意所侵染 Code Revise ,这是一个"人"与"人" 之间的故事

重制后的 Rebellon ,则完全改变了理念, 走上了另一条路 因为 Code Revise 有着明





确的表里主角,一定程度上造成了配角们的存在感稀薄。『Rebellion』中则是平均了众人的戏份,彻底的群像剧化,无论哪个篇章,都有截然不同的感受。这样一来,不复存在没有"价值"的玩家,能更全面地了解这一四人,但是之而来的问题,就是缺少了总揽全局的关键核心。而从故事的理念来看,这显然是刻意而为之的,介人的微弱反抗,在漫无边际的黑幕之前,就如同暴风雨中的蝴蝶一般无力。所以全有,就如同暴风雨中的蝴蝶一般无力。所以全有,即使赌上性命保护了珍视的人,但那人最终还是无法逃费死亡





的阴影。这种与『Code Revise』截然相反的思 想,看上去满溢了让人不快的恶意,但究其目 的, 最终还是为了引导出故事的主旨-有十四人齐心协力,才能改变这残酷的结局" 只有这样, 才不会因为内部的分崩离析而重蹈 覆辙。但仅仅这样就够了吗?显然并非如此, CR 篇更是刻意地敲响了警钟。不仅需要十四人 的团结, 更重要的是, 是否有对于自己是棋子 的自觉,是否能从规则的摆布中挣脱,正面去 对抗规则。当做到这一点时,才真正与黑幕站 到了对等的位置上。尽管理念上发生了重大的 转折和变化,但有一点,依然与过去别无二致, 那就是逝者传承给生者的信念与意志。"与非合 理的现实抗争,从非合理的现实中拯救受害者"。 这份信念由莳冈彰传递给藤堂悠奈, 又从她身 上被幸存的众人所继承

Rebellion」在设计最初就已经打算揭示强 调与 SGCR 的联系,简单直接地翻开了底牌, 一改『Code Revise』中那种最终才自然而然出 现暗示的隐蓄风格。这种改变的优缺点都非常 明显,一方面,加强了作品间纵向的联系,能 获得老玩家的认同感, 当然另一方面, 却也削 弱了故事的独立性,对于新玩家的理解略显困 扰。在『Rebellion』中,所引入的最重要的一 个特质, 莫过于高位的视点。每一篇章结束时, 逗菖的总结发言就如同是在向客人——屏幕前 的玩家就自己的提议征求意见, 而当玩家开始 新的篇章时,就相当接受了他的提议。而运营 这个特殊的角色,不仅是"游戏"的管理者,











的制作者们。透过"他"的引导,尽管故事。 的结局已尘埃落定,不受故事束缚的玩家。 行跃迁到崭新的世界,观测另一种可能性 -家在作为加害者的同时, 却也承担起了施蒙者 的工作。如果体验过 SGKQ 或者其他中泽二 作的游戏,想必对这一思想会非常熟悉吧

Rebellion I, 这是一个必须"全员"图号 一心,才能进行抗争的故事

理念的传承

Code Revise』与『Rebellion』是有两章 完全不同的成员所执笔,因此才有了上文的意 念碰撞。巧合的是,这两组成员,也分别梦写 过其他的同类作品,他们是否有受到其中的

Code Revise』的执笔阵容是树原新、 海真咲、樱龙等人,他们共同创建了同人图2 Festival, 而这个团队创作的作品, 就是『ABYS - 杀人俱乐部 - J。流传着这样一个传说·某■ 表面平和的学校中,夜里反复进行着杀人的 式。无辜者被选为祭品后丢在校园中, 成为 人鬼们追逐的目标。成为猎物的被害者, 被意 戴上内置毒针的项圈,一旦想要从校园中逃赴 毒针就会即刻弹出致死。而要想活下去,必须 完成给予的三个条件中的任意一个:"杀死任事



一名 ABYSS 的成员","抵达全部五个检查点", "专出人质"

生死攸关的考验,禁止逃跑的规制,特定 要求的条件,操纵游戏的黑幕······这些设定看 是是否有些眼熟的感觉呢?不过,「ABYSS 是与「KILLER QUEEN」完全不同的方向 是是与「KILLER QUEEN」完全不同的方向 是是与了成立,故事重点放在了刻锋, 是一个线索,故事重点放在了刻锋, 是同的联系和互动上,猎物与猎人的冲突,少 是同处大对立,ABYSS的内部冲突,少 是同处大对立,ABYSS的内部冲突,少 是同处大力,一点点来揭露 ABYSS 及其成 是一个体之"人"为核心的创作基调。而这一思 是是些地延续到了「Code Revise」中,并进一 等化,创作的理念从"人"进化为了"人"

负责 Rebellion 剧本的则是完成『Root Double』不久的月岛总记、月岛卜ラ、日向も 这三人组的团队。『Root Double』的故事 原子能研究所发生爆炸,反应炉故障并发 是 景,九名身份、年龄、经历各不相同的男 表面在其中,在迫近的时限中,寻找逃生的

手段。这个团队在此作中给人最深刻的印象, 就是在点滴小事和细节上追根究底的细致描写 譬如说主角们捡到的一只狗,从喂养和训练, 到突破都市的关卡放生,最后被新主人捡走直 到安度晚年, 这条狗波澜壮阔的一生如长幅画 卷般让人目不暇接。而重要的另一点,对于人 性上的态度, 他们秉持着坚定的性善论的观点 在编剧们的笔下, 无论是哪个角色, 作出错误 的选择都是有着复杂深刻的社会和环境原因, 或是由于他人的影响和控制,并不存在纯粹的 恶党。这个观点同样被带入到「Rebellion」之中, 最鲜明的变化毫无疑问是黑河正规这个角色。 本该是暴力代名词的这名男性, 其实也有着悲 伤的过往, 当克服内心的弱点后, 编剧笔下的 他化身为了黑暗英雄。而在『Code Revise』中 略显单薄的角色们,也被赋予了各自的过去, 他们在游戏中的剧变,同样是由于各种内外的 因素共同作用所导致的应激性反应,本质上也 是受害者中的一员。编剧无意于批判他们,更 多的是放在了对社会和环境的反思之上,这一 点也成了他们独特风格的标志。

过去→未来

the past to the future

"我等天体观测部——原恋爱观测部活动开 "

在『Rebellion BE』发售的当天,FLAT 再次作出出人意料的举动,公布了新作『航迹云的彼端』。新作的风格与历往的作品大相径庭,不再有生与死的命运抉择(『KILLER QUEEN 系列),也不再有拯救世界的重任(atled),也不再有拯救世界的重任(atled),这只是一部讴歌青春的恋爱轻喜剧。涉猎法则的作品类型,让人不禁捏起一把活人不禁捏起一把活人不禁捏起一把,迎来完结,暂时也没有分支或是是数的迹象,FLAT 这一投石问路的举措,显然是为了增加自身多元化的风格,吸引新的玩家群体。尽管实效暂时还是未知之数,让我们拭目以待后KQ时代的变革吧。▲



しちかばが≘

- Cherries2 -MANKAL-

BINDENDR. CETT NA S DWY. RUMBER BYTTE IN. 云 一个更更加让他之别情, 小世无法。 ■ 医型件受入许多能力在指示器以間に入事 第2、普里克里斯州第十分的以前不同位 直数日子。这次简系了自己加高。EID windy 一一、三種用了る新聞之一 mornyulikg 削着 ■ 20 ■ ■ 第三条 ● 任任 ● 付以 応信 ■ 不

看过去年 M3-30 歌评的各位不知道是不 是对前作『Cherries』有印象。しらかばの会 是由睦鬼(Queen of wand)和紫 (MiddleIsland) 作为 vocal, Ryo (Ether) 作曲的一个……男。 声・丽・人・团! 两位歌姬扮演剧中的两位男 性角色 -- 紫太郎和ムツオ,所以主题自然(还) 是B! L! 说实话我真想知道小狐丸和(听说 在住院中的)中岛岬两位对自己团的歌姬出来 "搅基"感觉如何了,这次明显耻度越玩越大了

本次『Cherries2』的前四曲形式最前作完 全是一模一样——一首比较普通正统。 由 通司 上的同人式歌曲,一首风格奇特的合唱,然后 紫和睦鬼各自独唱一曲。问题是这次 tr2 的合唱 从异国风情变成了超带感的电子乐,紫的独唱 曲也突然变成了简直可以去当职人的超悲伤日 本演歌! 而我是本想好好称赞一番睦鬼狂唱的 那首鉄錆ローズ的:千起百旋,峰回路转的高 特旋律,如铁质的蔷薇荆棘破势狠狠地缠住了 我,虽然经常是在叶月的 CD 里听到这样的曲 子,但以如此浓厚的中性嗓音有些悲痛地高歌 的睦鬼, 我又能如何不喜爱呢。

正常的内容过后就到了恶搞时分。把一向 很忙的铃叶姐姐叫来写了这么气势磅礴的一曲 tr5, 主题竟然是中二少年的幻想?! 神魔乱舞 的幻想部分要么是三人合唱, 要么是紫和睦鬼 念白,而"胡思乱想着这些东西的初中二年级 的夏天,女朋友倒是没有,富●见 Fantasia 文 库买了个全乎"(翻译摘自谢枫华的微博)这种 表示"战斗什么的只是中二幻想"的语句却是 ryo 在唱! tr6 的广播剧更不用说了, 主题是卡 拉 OK 里的两人,把『Cherries』里各自独唱 的两曲拿出来。调快速度+放慢速度以后,一 个人 high 到不行地吼一个唱到要哭出来·····除 了让人笑到捶桌还能怎样……专辑的最后以一 首卖蓢曲和旧曲紫陽花的新版本结束。



ロリイタメイロガセ

- Regina · 5

欢乐过了头也就无法继续以平常心欣赏歌 曲了,下面换一张凄美中蕴藏无限高雅的 CD 来品味吧。ロリィタノイロォゼ的『Regina・S』, 这是我第一次买麻观りみゆ的碟、好姬友茶杯 在博客里对其的评价已经好到可以跑圈去了, 我带着好奇的心情去试听之后一样想跟着去了 = = 她的歌声简直是天生就该化作歌唱的精灵 一般细腻,柔和,这次在会场见到的本人虽然 是位长发的温柔大姐姐,但只听声音绝对会误 认为是可爱的萝莉。触碰到这张作品, 我就觉 得内心的惆怅说不出也抑不住地疯狂地奔流出 来。细雨洒落开满淡色花瓣的蔷薇庭院,美丽 高贵的公主只身一人独赏, 好看的睫毛下似乎 要留下泪水。钢琴的演奏美得那样透明, 我又 如何能用言语锦上添花? 只怕自己带着世俗情 感的评论会玷污这清澈的旋律。四周环绕着少 女百合的孤独香气,用力地勒紧了公主的喉咙, 只是那片居住着自己的爱人的海洋,作为她的 理想之处,何时才能到达呢……





Eine Kleine - 少又 - ロ-

E ane 这个团的作品每次都会去试 厅。但每次都因为跟所期望的有些不同而没买 这次 №3-32 终于下定决心抱回了新作「少女 -D- 』 歌愛くろねこ的声线初听让我想到了 isre 的主唱 KOKOMI, 但多听一会就会发觉 るなこの 声音并非那样尖细高亢, 而是另一 平年夏, 稀稀有些扭捏的少女音。湛蓝色蔷薇 ジョ 写 | 房间中所孕育的美丽少女ドロチア(多 · 再看。 計學是責持權偷笑 她演绎了 至于国际日本家语专辑, 只让鲜红色月的舞台 在 Cou 和 Lou 可加速 To 队焦了, 此次收录的 第三章讲述了平真的。 文明 三草、众人认定她 是寬女后,将过无值片将可互证道的森林之海 中;第四章 阳军天真身景地福西市山之家的 错下结束了童节 藍計・ドブ・三九得之自在是 一个蕴含着巨大负能量的三角 %, 不断各国暗 的旋律和调何灌制进辖市 声是要毁灭、形式 更宁愿高洁地坠落, 独自同期产生, 西本是杆 求谁的施舍……



ちひコこフォータ

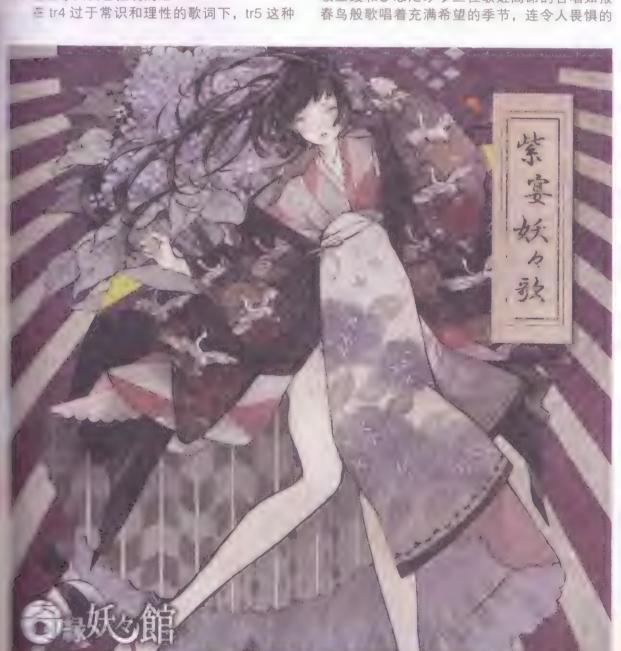
- Alice in HALLOWEEN PARTY

虽然多洛琪娅的主题让我听得很带感, = 考着玩性正浓的表情享受的爱丽丝用另 ▶一种完全不同的魅惑力抓住了听众的内 自从M3-28 听过『Alice in WONDER --LLOWEEN』之后, 我就决定对星名的爱丽 写系列一生推了, 真没想到 M3-31 竟然还能出 二三, 实在让人激动。

爱丽丝从长达两年的睡梦中苏醒,慢慢睁 三眼睛听见了时钟的滴答声, tr1『アリスの呟 * 采用了旧作主打歌『アリスの退屈』的主 一章. 将可爱的小姐再次召唤到了不可思议的 - 只是万圣节时的仙境已经成为了南瓜的 一: 澶的一切嘲笑着, 想快些长大等待自己的 --王子到来的她却迎来了一位让人匪夷所思 工瓜王子。tr3 为爵士乐,是我们很熟悉的角 一言子侠的主题。他早已泡好魅惑红茶等待猎 ● f 会沉醉。tr4 电子节奏很强, 爱丽丝也变得 ***|狡黠,上下跳动的心律是她自己也无法理 ▶= ⇒女之心。若是恋爱中的女孩,无论做什么, 毛能够由自己控制的吧?

神秘又悲伤的华尔兹反而显得异常恐怖。歌词 中所描绘的,是一群一群的头颅,在魔女们聚 集的宴会时舞蹈,再一个一个地跳进大锅煮沸。 这样赤红的城堡内竟然在上演如此一幕, 与其 说是晚餐,倒不如说让人觉得无法下咽。崩坏 过后的爱丽丝步入了迷宫,一首极其激烈的黑 暗电子乐, 汉建的节奏实则在讲述着无法逃离 永远还真之夜的害怕,也许是魔法将万圣节之 夜化作了可怕的永夜, 将一切疯狂缩在了梦境 之中。而现实中的那个女孩早已从稚常毕业成 长为了一个大人 是的,一切都只是梦而已, 一个永不终结的梦

在哥特乱舞的时分,一向偏洋式走着幻想 风的铃叶姐姐却非常让人意外地写起了和风。 我是从未听过铃叶的和风, 所以抱着非常好奇 的心态尝试了一下。无论是快歌还是慢歌她都 把握的很好, 铃叶式的合唱完全地融入了和风 中,没有任何不适。全碟中的第一首也是唯一 的一首快节奏曲『桜花繚乱、宵祭!』,竟在这 秋风扫落叶的季节,如此热闹地将春季繁樱盛 开的盛况再次展现在所有人的面前。铃叶、绿 坂亚绫和ひなたみゆ三位歌姬高昂的合唱如报





梦境也被浅绯色的花瓣溶解在音符的天空中 第二曲 黎明,三人一句一句地重唱得非常融 洽,朦胧月色下,满溢的尽是梦幻与悠远的气息, 高潮的合唱于磅礴的气势下向思念之人传达了 一朵一朵花团锦簇的思念。配合这样的衬托, 第三曲 謡降る 显得实在沉静到了透明的状态, 稚气还未脱去的少女, 悠悠地将自己的祝福唱 出,若所有人都能幸福地生活着该多好呢…… 不知这无边无尽的天空,是否能够接受她的祈 愿? 第四曲『禍(Bonus Track)』似乎在预告 着平静里还隐藏着什么不祥之兆,紧张的气氛 让刚才所产生的安详荡然无存。

奇縁妖な鬼

- 頻夏妖々歌

Alieson 停止活动之后, 久远于 C84 的时 候跟 ryo 组成了玛丽洛可可,尝试了一下甜美 复古风格, 虽然笔者个人很喜欢但似乎评价不 是很高。她与尾崎空合作的 Aliesia 这次素性也 更名为奇縁妖々館,推出了一张呼声很高的专 辑『紫宴妖々歌』。包括我自己在内的许多人都 将其誉为秋季致郁良药。M3-28 时 Aliesia 的 深紅のイト」简直已经让内心留下了各种音乐 伤(哈?),尽管『紫宴妖々歌』并未再让我觉 得那样伤痛,但听似轻巧的曲调下隐藏着显而 易见的忧郁。久远浓厚的声线来演唱这样将悲 伤一点一点从心里掏出来的和风音乐,稳住了 想要倾巢而出的泪水,又将蒙雾沉定到了下。 深处。似乎不听一些别的曲子, 自己过不言言 白开心为何物。

Mamyukka

- 深海図鑑

这次收的最有趣的碟要数老团 Mamyukka 了, 这次他们也坚持着自己正统的童话风格, 二是不像平常那般浪漫或是怪奇,有一种让人 『思的深邃。小小的少女カイ(凯)某日收到 了一封信,被告知自己的祖父已经过世。而来 到祖父家里的她,惊奇地发现将金钱对半地分 给了研究所和亲人的祖父把让人畏惧的器材, 堆积成山的书籍和恐怖的海洋动物标本留给了

乘坐通往深海的电梯, 钢琴演奏的音符化 作一个气泡接一个气泡地从下方冒上来包围了 自己,似乎半睡半醒之间已被海水所吞噬了 凯手持祖父留下的深海图鉴来到满是齿轮和机 械的房间, 无意中找到了通往地下室潜水艇的 台阶。音乐虽然有些紧张却丝毫没有隐藏她兴 奋的喘息。而第三曲突然变为了男声的演唱, 整张专辑里凯的祖父就只在此出场。主题描述 的是他二十岁之时发现巨大古代都市海底遗迹 的故事, 帅气的男声与浪漫的民族风融合让我 们也有幸看到了这蓝色的异国世界之景。沉醉 于其中的凯不小心撞到头晕了过去,做了一个 神奇的梦, 似乎看到了科学的诞生, 哲理的一 面,又与神明交流了一番思想。在医院病床上





醒来的她也不知道这到底是梦还是真实还是意 己的幻想。最后一首 vocal 则描绘了祖父**** 给凯做生日礼物却没送成的一个很有趣的意 故事――一只名为ムッシュ・ド・メンターニ 的章鱼海底冒险记。终曲 BGM 以很活泼的事 远奏乐结束,果然冒险就是这样,神秘又: 期待万分的吧~

Alice Eden

- XPHILIA

一直忠实于哥特的 Alice Eden 依旧调出了 一杯浓溢芳香的血红色葡萄酒,只看歌名都笔 嗅到挥散不去的死之香气。在主唱换为紺野臺 之后,整张碟的作曲毫无掩饰地展现了其与为 ノ巣如同打了鸡血一般 LV UP 的配合。到現石 我还是很难相信神话龙灯那样励志的歌曲是三 光ノ巣所写的呢。随着 Alice Eden 走过的路差 来越长, 已经逐渐摆脱了 Ali Pro 的影武者之意 虽说还是有 tr7 这样能让人想到宝野大妈的曲子 存在,但诸如 tr2, tr9 这样带着光明曲调的三 子已经恰到好处地调了味道。tr6 的异国阿拉雪 风初听让我觉得很吃惊,和洋式曲风混在一意 很特别,不过一样也是我所喜爱的。全专辑量 想推荐的是tr3,现在一天可以听好几次的信息 旋律,与魅惑一同惹我轻笑。就算被当做玩事 一样锁在箱子里,我也依旧是拥有梦想和企器 的。不管能不能实现,这都是属于自己的灵魂,

每当乐曲奏向高潮的跳跃与帅气之时, 体内的 **那**般叛逆灵魂便跟着蠢蠢欲动。无人能关住我 善思想, 也无人能偷窥我的思想, 即使人偶也 宝盛爱的美好, 何况我们并非死物, 而是活生

Seraph

- 魂喰み刀魔女

光ノ巣此次在 Seraph 中发挥的实力与 Lice Eden 不相伯仲, Seraph 现在已经完全变 一言写激烈曲风的黑暗物语团了,海红姐姐貌似 三天此不彼(直接在会场上穿哥特洋装了==) - 管没有 M3-30 的深红少女那样痛彻人心, 但 医次作为主角的魔女也不是什么幸福角色, 专 電−头魔女凌人的狂笑就已经预示着崩坏的主 ₹?。尚在幼年时期的他,眼睁睁地看着家人 ■支人消失在紫焰焚烧的城墙中却束手无策。 ● 零人类, 埋怨人生, 用爪勾出人类灵魂再吞 拿的魔女——魔女和少年就这样相遇,而魔女 夏曼能忍心对少年下杀手。连她自己都觉得, 青事回到那个时候,一定会咽下他的灵魂吧。 ■ ■ 是这样残酷的魔女,也有能让她产生感情 三人存在呢。这样纠结的情节配合光ノ巣黑暗 主义有些扭曲的旋律,果然非常值得品味



少女亡傳き蔷薇仍葬列

你在现实中见过幻想的世界么? 我已经于 叶月的咏唱中见到了。那是被灰色笼罩的狭窄 房间,身着华丽洋装的孤寂少女与死神的歌谣

将大气与细腻的音符混合,造出一颗禁忌 的绿宝石。微风吹过, 那女孩又在瞭望战场剩 下的尸骸了。只是这次她不再为此悲伤,而是 舞起了华尔兹。透明的钢琴声奏得那样清澈, 就算是首激烈的战斗风的曲子都被削弱了几分, 虚幻蔷薇的安魂曲,已化作被水红色的所沾染 的夜曲。白与黑的圣歌不需要这样的战意,平 静地在弦乐下轻笑,转身飞向了夜空。这一幕, 被透过水面的球体关节人偶尽收眼中, 虽然它 已生锈变脏, 但过去被人疼爱的日子依旧闪耀 在记忆之中。如今只是听着跳跃节奏,静静看 着骚动的妖精获得安慰的身躯罢了。比妖精更 加令人畏惧,体内栖宿着魔物的少女,却悲哀 地哭泣着唱着令人难过的歌,徘徊于善恶之间, 待憎恶磨成悲伤, 便能将痛忍下度过今夜。 运 处的山谷中, 不知是谁在为了逝去的少女弹奏 着幽静, 有些俏皮的梦幻思乡之歌, 100 年后. 我们会变成什么样呢? 天空中闪耀的繁星也忌 会有坠落的一日。最终,一切都归宿于寄托着 一切信仰的蓝宝石中, 富丽堂皇的贵石, 定会 守望这一切吧。

本来对这张黑暗负能量比半年前减少太多

TEARS TO TIARA II

King and Goddess dance, singing myths and Veuve

A AQUAPLUS

引言 Introduction

当我们说一部作品"王道",那么一般是指它的内容遵从传统,不走偏锋,不玩新奇。这种"王道"是某个门类的作品经过长期发展,积累下来的"最佳路线",所以对于创作来说,选择"王道"也是一种保险。不过由于王道作品内基本不存在意外性,喜欢新元素的观众则可能会无法满足,也常常被认为是应该被淹没在历史洪流中的旧时代产物,但其实不然 所谓真金不怕火炼,只要作品本身质量过硬,有其独到之处,即便是恪守王道的作品同样能获得认同。不说别的,在近几年传统RPG的冷遇已经是众人皆知,但朴质正统的王道RPG 勇气默示录 便凭实力在各类花哨作品中杀出了一条血路。

在2010年,我们曾介绍了叶子社在PS3上推出的 花冠之泪 (ティアーズ・トウ・ティアラ),这部作品纯正的欧式幻想风格和王道的故事展开以及正儿八经的 SRPG 系统,在 PS3上市之初赢得了大批日系玩家的好评 如今时间又过去了3年,日式 SRPG 面临的局势可以说比 RPG 更严峻,而就在这样的情况下,叶子社依然推出了续作 花冠之泪 2 霸王的末裔。依旧是欧洲凤情的王道故事,依旧是传统 SRPG 系列,这一次,叶子社又为我们带来了什么?



Pale World

这这是一个由天界的绝对神瓦托斯(ウァン)创造的世界。瓦特斯为了管理世界众生,是了十二精灵。十二精灵为了实现理想中的 医美世界,不断在地上世界创造生命,又给予 亚爱灭性的打击以考验其是否具备生存的能力。 三世界最强的种族龙族所统治的黄金时代,在一支之间便被天上坠下的月亮所击溃;拥有强 一支之间便被天上坠下的月亮所击溃;拥有强 一支之的巨人族统治的白银时代,在大洪水之一之为泡影;而在青铜时代,有着美丽外表和 医大黄力的妖精族又因神之重力的侵蚀而濒临

並这样,属于弱小而无知的生命——人类 是最大的代开始了。人类文明发展了数百年,是最大的人类最大"帝国"。 是是最大原本兴盛一时的人类最大"帝国"。他们是是我团的侵蚀下转变为"神圣帝国"。他们是是界唯一的绝对神,妄图控制世界万物,是实施洗脑政策,逐渐让帝国民众成为无理,只能整天向神祈祷的人偶;对外极力是多别,通过高压政策压迫边疆地区的少数。是从——我们的故事,便是从位于神圣帝 国西部,希斯巴尼亚(ヒスパニア)地区的一个名叫塔马鲁(タマル)村的小村落说起。



希斯巴尼亚地区是一个由外来民族——信奉巴力众神的迦南人占领的地区,历史上与帝国之间展开过大规模的战争。当时被称为希斯巴尼亚救世主的英雄王艾修摩(エシュモ)率领自己的军队,有如鬼神一般攻入了帝国首都。尽管战争最终以希斯巴尼亚战败而告终,但是英雄王的战绩却为希斯巴尼亚赢得了相应的地

位,作为帝国的从属国而留存了下来。

时光流转,就在七年之前,随着帝国向神圣帝国转化,希斯巴尼亚王家巴卡家(バルカ家)的上代当主哈斯德鲁巴(ハッシュドゥルバル)为了避免神圣教团渗透进自己的领土而与教团实力对抗,并最终因此丧命。自此之后神圣帝国加重了对希斯巴尼亚的控制和苛政,原本向往自由的迦南人不但不再被允许信奉自己的神明——巴力(バァル)众神,而且全都被事的如果使役,每天都在重劳动中度过——故事的主人公,当代希斯巴尼亚王家当主哈尔米(ハルミ)也不例外。

自父亲去世的事变之后,不知为何失去了以前的记忆,他虽然被帝国当做"反叛者的儿子"始终对他进行着监视,但他却整天笑嘻嘻地过





咒怨的意志召唤战神的力量。而就在这一章 哈尔米在一瞬间释放出积蓄了7年之久的 化身为英雄神美刻尔 (メルカルト), 轻星之章 绑在身体上的诅咒的锁链, 以鬼神之势等者 一批又一批敌兵, 那身姿宛如英雄王艾雪里 再临……

不过过于强大的力量往往是双刃剑, 米即将被仇恨所吞噬,彻底变成嗜血魔是是 是那位名为塔尔特的少女的呼喊声将他的 唤醒。这位少女,正是不折不扣的巴力掌管。

着奴役的生活,并不关心自己的身份,也不关心家族过去的荣耀,即便每天目睹着同胞遭到折磨,自己的尊严也被反复践踏,他依然不动于衷,并且还满足于现在的生活。暗地里一直想要拥护他为君主站起来反抗的地下党——巴卡党的领导人也一再对他失望。

迦南人数年一度大型祭典——巴力祭即将到来,巴卡党猜到帝国将在这场祭典上对希斯巴尼亚大打出手,而他们也决定在这个民众情绪高涨的时刻揭竿而起。而在这时,一位自称是巴里诸神中的女神的少女——塔尔特(タルト)出现在哈尔米面前,并鼓励哈尔米参与帝国的战斗。虽然哈尔米很感激塔尔特如此重视和关心自己,但依旧没有接受她的意见,并将她赶走了。

到了巴力祭上,帝国派来的政治将校将哈尔米抓起来,准备在祭典上把他当众处刑,一方面起到杀鸡儆猴的效果,一方面也为了引巴卡党出洞。起初哈尔米认为,如果牺牲自己一个人就能换来整个希斯巴尼亚的安定,他宁愿默默受刑,可是,当看到政治将校还将塔尔特当做祭品捆绑起来的时候,他心中的怒火,终于爆发了。

巴卡一族人,继承了英雄王艾修摩的血统 以及与英雄神美刻尔的契约,能够通过仇恨和





收和战争的女神——阿施塔特(アシュタルト上清醒过来的哈尔米即时救下被绑在火中的等尔特,并在民众的拥护之下以巴力最高祭司的身份与塔尔特举行了神圣契约的仪式,打开了通往上方世界的通道——神之门。借至通过神之门到来的友军的帮助,巴卡党人成为巴卡党统帅的哈尔米取得了为了复仇的革命的第一场胜利。

Winner takes all

七年来一直在装疯卖傻中度过的哈尔米, 隐藏起来的不仅仅是武力和魔力,更是过人的 军事才能。在他迅速而机密的安排下,希斯巴 尼亚国内逐渐从战乱中恢复过来,并同时也要 集了本土的全部兵力做好了与帝国一战的准备。

GALGAME STORY / 差域写事





帝国军队无法大批攻入。

其后,哈尔米等人躲过伊萨贝尔的追兵, 来到他们选定的根据地——迦南人传说中的都 市、由古代龙族建造的水上都市、タルテトス (Tartēssos)。在这里受到管理人,龙族少女库 蕾特(クレイト)欢迎,并得到都市意志认可 的哈尔米,并没有停下脚步,而先后到各个边 疆地区寻求同盟。而在南下, 前往迦南人的故 乡"卡鲁特·哈塔修"结盟途中, 却仿佛伊萨 贝尔能够看穿哈尔米的计策一般, 一路上屡次 遭遇到伊萨贝尔的军队, 虽然在卡鲁特·哈塔 修领主的女儿艾丽萨与其侍从塔夫尼斯的协助 下化险为夷, 但这却给哈尔米带来了不详的预 感。果不其然,当他们回到タルテトス的时候, 发现这座被称为不可攻略的古代都市竟然燃起 了熊熊大火——伊萨贝尔修复了一艘从湖底捞 起的出自古代由タルテトス建造的最强战舰的 残骸,并用它轰开了帝国军无法破坏的城墙。 被逼入绝境的哈尔米在库蕾特的提示下,想到 了用巨大的洪水席卷整个タルテトス, 并以此 一举消灭了攻入城内的帝国军。接下来, 哈尔 米不得不面对的便是与伊萨贝尔的决战。抱着 为父报仇的决心,哈尔米拔剑扑向挂着从容而 挑衅的笑容的女性,但在刀光剑影之中,寄宿 在美刻尔之剑里的过去的记忆却突然流进哈尔 米的内心,他的脑子浮现出七年前那被隐藏在 大火之中的真相……

三元奈瘦死的骆驼比马大,即便陷入衰落期, 三国不论从版图还是国力都要远远超过希斯 三国,因此哈尔米必须步步为营,任何闪失 至是巴尼亚来说都是致命打击。

****首先将战略目标定在希斯巴尼亚与帝国** 之间的最大关口——埃布罗军事基地。只要能 至 三这里,就能暂时防止帝国方面的进攻。 三 带着精英和同伴潜入都市的时候, 却发 第二三关口的将军已经在等待他们的到来— ~ 三个人则是在七年前的罹难中背叛了哈米尔 **美哈斯德鲁巴的女将伊萨贝尔。通过那次背** 季季贝尔在帝国获得了高位军衔, 实质上 要委任为希斯巴尼亚地区的总督, 如今七年过 三 三经于当年判若两人,不但性格变得残暴, ****上也十分妖艳和傲慢。从七年前开始就** 一重吧边当做杀父仇人的哈尔米,毫不掩饰内 **上表元恨**,表示要亲手了结这个毒妇。但是伊 * 夏 写也早已看穿哈尔米在之前的战斗中耗尽 事 言己久的魔力,如今他即便化身美刻尔也 量具有能够单枪匹马毁灭整个基地的能力。 **第二八米则选择以大局为重,趁机摧毁了架在** 三重是。这样一来,至少在大桥修复之前,



近十年之前,哈尔米的父亲哈斯德鲁巴作 为希斯巴尼亚的总督,维持着地区内的兴盛。 但作为边疆地区最有势力的一族人, 神圣帝国 为监视巴卡家而在哈斯德鲁巴ル手下留有眼 线——这个就是年轻的伊萨贝尔。由于体弱母 亲的生命受到威胁, 刚刚以优异的成绩从士官 学校毕业的她便被迫来到巴卡家做间谍。但是 经过长期的秘密观察, 伊萨贝尔并没有从当主 哈斯德鲁巴身上发现任何不公之处,反而逐渐 倾心与这位投入全身心为民众和国家的明天奔 忙的君主。在她的母亲去世之后, 伊萨贝尔终 于没有了要继续做卧底的理由, 原本普普通通 继续留在哈斯德鲁巴靡下的她,耐不住长久以 来的罪恶感,向哈斯德鲁巴坦白了一切。让她 意外的是哈斯德鲁巴不但没有怪罪她, 反而邀 请担任自己的秘书官,辅助并时刻监督自己的 行为。



做个伴,并且教导他什么是真正的用兵作战。 原本孤僻的哈尔米也很中意这个大姐姐和对手, 于是两人的对战便成为他们生活的一部分。当 哈尔米的实力超过伊萨贝尔之后,两人又开始 了新的玩法:为各种战况设想用兵和计策,其 中不但包括希斯巴尼亚攻打敌国的计策,还有 曾反过来思考帝国如何攻打那传说中的都市夕 ルテトス……

就这样数年时间过去,七年前,哈斯德鲁巴在帝国逐渐失去了立场,收到了一场鸿门宴的邀请。即便如此,他没有听从手下们渴望揭竿而起的建议,他认为现在的希斯巴尼亚没有任何胜机,事先以各种理由将巴卡党的干部们造走,把巴卡家的机密资料悄悄藏起来,又在破兵营开设起学校,为未来播下了种子。为了保护儿子哈米尔不被帝国盯上,只好利用美刻

尔之剑封印了他的记忆,只有在数年之后他至大成人,决心站起来继承意志时候才会想起这段记忆。最后,他在巴卡家的大宅里燃起大火之后,对一直陪伴在自己身边的伊莎贝尔提上了最残酷的请求:请求她逃离希斯巴尼亚的争任管理者,以此抑制帝国的入侵,并守护儿子哈尔米的成长……

領头回到了タルテトス的战场之上,当至尔米回过神来,才发现自己的剑已经穿透了是莎贝尔——这个自己曾经的师长,自己亲密到如姐,有时甚至是母亲代理的女性。透过美国尔之剑传入内心的,不仅仅是他自己的记忆。还有伊莎贝尔深重的思念。原来数年来卧薪三胆,不断伪装自己的,并不止哈尔米一个人。伊莎贝尔同样也是为了等到哈尔米领军到来自





九死一生的哈尔米虽然让所有人都想了一 把汗,但这一果敢的举动却也使他斩断了三事 刻尔的血之誓约,从一族人的诅咒甲集或二来 而成为了霸王之魂的主人;他不再恢复为声音 头脑,也真正拥有了成为王者的资格。正与是 同时,同时经历了生死的哈尔米和塔尔特。也 不再吝啬彼此之间的思念,成为了对方名专其 实的誓约之人。然而,两人之间的蜀绛五并不 只这么简单一

康复之后的哈尔米帅着大军开始了最后的 作战,决定翻越险恶的阿尔卑斯山,以奇袭过 的方式直捣帝国首都——而这也是数百年前美 雄王艾修摩所走过的路线。在这途中,众人来 到一片古代龙族掌管的区域,并在这里遭遇到 了艾修摩的残存思念。通过与艾修摩的战斗。 手持美刻尔之剑的哈尔米才了解到巴卡族人久 远的记忆,以及自己与塔尔特在灵魂深处的羁绊。

三面前的一天, 处心积虑地准备了七年时间。 延用哈尔米曾经想出的计策来考验哈尔米的成 长, 用强大的军势来磨练哈尔米的意志, 当发 **還原本那个在沙盘上为了胜利不惜一切代价的** 京孩子,已经成长为温柔善良,宽宏大度,在 氢场上战无不胜的将领……她也终于可以结束 自己为巴卡家奉献了半生的人生, 在泪流满面 56分米眼前,含笑闭上了双眼。

Is Kizuna in a long time

接收了伊莎贝尔多年以来亲自锻炼的军 希斯巴尼亚的兵力再次加强,哈尔米必须 看时忘记沉痛, 在从帝国倒戈而来的技术官兼 る政官艾米利亚 (アエミリア)等人的帮助下, 正式开始了他推翻帝国统治, 创造新时代的计 一黄金黎明计划。

为此,作为第一步,哈尔米首先做出了一 △重大的决定: 赦免在这七年里与帝国串通的 丁量奸细。而这同时也是最为艰难的选择。— * 毫深受帝国压迫的民众无法原谅协助帝国加 售自己的敌人, 二来是他体内的美刻尔之魂渴 置着鲜血和复仇, 如果他一直压抑美刻尔的鼓 章。身心可能迟早会被吞噬。但是他依然凭借 ≣三和塔尔特在人民心中的地位说服了大家, 辛三塔尔特的安抚之下克制着嗜血的冲动。

一次,众人潜入帝国首都解救同盟之时, 考了特发现一座可疑的神殿, 而决定留下调查。 三台尔米带着部队逃离帝都之后, 也只身回到 ╼夤来寻找塔尔特。不过两人都中了圣神皇帝 下拉克萨斯 (アブラクサス) 的陷阱,被封 产三神殿内的一个结界当中, 阿卜拉克萨斯还 拿 引诅咒的力量刺激了哈尔米体内的美刻尔, **全**灣尔米控制不住自己的身体,想去杀死眼前 下毫尔特。哈尔米本想假装自己意识已被吞噬, 产工塔尔特能下手杀了自己, 但没想到不但塔 等看穿了他拿手的伪装, 竟然自愿牺牲自己 下 为了自己割破手腕的一幕, 为了救这位心 复五女神,哈尔米不禁使出了最后手段——用 意思尔之剑刺穿了自己的身体……



时间回溯到数百年前, 那场妖精族与天界 的战争时期, 化身为大魔王的阿隆和妖精族之 王普依露召集了地上世界所有的妖精族投入战 斗。但唯独被称为拥有最强战斗力的巴力族的 妖精们没有回应。他们一族是自古以来对天神 瓦特斯绝对服从、担任天神司祭的一族。尽管 他们已经知道天界精灵们早已抛弃他们。却依 然对要和神对抗这件事表示困惑。为此, 巴力 族最杰出的成员——也是塔尔特的父亲。尼娅 尔塔代表一族人来到阿隆面前求解惑。而阿隆 则为他指出了一条在没有神的世界上实现乐园 的道路——组织族人建立巴力教导连队。教育 和培养人类。

起初尼奴尔塔并不理解在大难当头的时刻。 倾尽心血去为无知而弱小的人类传授知识究竟 有什么意义。但随着与人类孩子一起生活,看 着孩子们逐渐成长, 尼奴尔塔哥季从孩子们的 笑脸中找到了乐园的所在。那是一种对自我意 识的确认, 也是一种对未来的希望。只要人们 能够根据自己的意志决定未来。只要未来还留 有希望,哪怕世界上没有差存在。自己也身处 于乐园之中……得出这样结论的以巴力一族安 顿好人类后。主动参战。并在侧面战场成功封 印了凶恶的敌人——天界的监视者。不过由于





封印的副作用,巴力族人被带到了一个不是之 上也不是天界的高次元世界——上方世界,已 经没有余地打开神之门的他们只能留在这里。 随着时间的流逝。地上世界的人们对神明-也就是曾经拯救和教导他们妖精族——的信气 逐渐淡薄、受此影响、上方世界的巴力族纷纷 陷入了长眠,当塔尔特懂事的时候,周围只剩 下母亲依修塔尔一个人了。

一日,对地上怀有浓厚兴趣的塔尔特,在 母亲的提议下经过反复尝试,竟然发现自己能 够到达地上世界,不过转移并不完全,到达笔 上世界的她并没有实体, 而且时间一到就会自 动回到上方世界。塔尔特第一次达到地上世界 时,见到了一个不停哭泣的人类婴儿,但由于 两个世界之间时间的流逝差别极大。当她第二 次来到地上时,婴儿已经成长为了一个小男孩. 再往后,她还见到了少年期和成长为青年的少 年。每次塔尔特都能一眼就认出他,仿佛两人 之间有某种羁绊, 又仿佛她之所以能到达这个 世界, 都是因为少年的祈祷。

身为一族当主的孤僻少年,虽然心地善良 却被迫背负起一族人的复仇重任, 他站在领导 者的地位上孤独的奋斗一生,心中最大的支撑 便是那个数年才能见到一次的女神。最终,成 长为青年的他在领导自己的军队展开最后决战 之前,终于见到了塔尔特。将对女神的憧憬和 淡淡的恋心彻底抛弃的他,拿起美刻尔之剑。 自愿化身为复仇鬼、最终战死沙场——他就是 希斯巴尼亚的英雄王艾修摩。

对年幼的女神塔尔特来说, 虽然她支撑起 了艾修摩的内心和意志, 能够唤起在悲哀中度 过一生的少年的笑容, 但最终却没有能够拯救 他的灵魂,这让她悔恨不已。她认为这都是因 为自己身为女神不够成熟不足以引导他,而且 能力不足导致不能陪伴在他身边所致。因此, 为了让自己成长起来,为了将来的某一天能够 帮助艾修摩的子孙,她回到上方世界之后就开 始了漫长的修行,即便她的母亲陷入长眠,她 也没有气馁。直到很久很久之后,塔尔特成功 地转移到地上世界, 遇到到了与当年的还是少 年的艾修摩如出一辙的哈尔米,并从他的身上, 感受到了与艾修摩相同的灵魂……

Golden Golden Grun

突破重围,过关斩将,哈尔米等人来到帝国首都最高的建筑,黄金的宫殿中,总算再次见到一切的元凶——神圣皇帝阿卜拉克萨斯。

在此之前,哈尔米接触了神圣教团的另一位大主教,并因为奇妙的机缘结识了教团教祖西蒙的亡魂,这使他对一直仇恨的教团也有了更全面的认识。多年之前,神圣教团在西蒙的领导下,还是一个很朴质而虔诚的团体。西蒙教导穷困的人们,相信神的救济,不贪婪不谦卑,脚踏实地生活,从对未来的憧憬中获得内心的充实,只有这样人们才能走向充满救赎的乐园。但是内心的充实并不能填饱肚子,大多数人还是无法丢弃对物欲的无尽追求,并往往因为求





过是将自己的绝望向外蔓延而已。而为了实现他所期望的未来——那个与"千年暗黑计型"完全相反充满希望的世界,哈尔米与同样们打倒了皇帝。在最后时刻皇帝仿佛也从监视者高束缚和诅咒中清醒过来,对走火入魔的自己凌露出了悔恨,并在西蒙亡魂的宽恕中死去。

——就在同伴们都悲恸地感叹命运不公之时,空中竟然传来了塔尔特的母亲, 依修塔尔的声音。原来由于塔尔特来到地上世界之后,

之不得而陷入绝望。但是面对这种严酷的现实 至蒙并未绝望,也并未对人类失望,而是选择 了不断地传播着自己的教义,深信人类终有迎 亲革新的一天。

而作为西蒙门下最优秀的弟子, 阿卜拉克 严斯原本也是一个无比虔诚, 而为人类祈福的 言徒。但他认为只传授内心的充实无法解救众 生, 所以必须增强教团的影响力, 从物质上给 予民众救济。而当这种提议被西蒙拒绝之后, 全开始对自己的恩师产生了怨恨, 并在迷惘中 受到被封印的天界监视者的诱惑, 为了能实施 **■己的计划而接受了监视者强大的力量。他暗** 是了西蒙之后自己当上了教主,并逐渐影响国 章. 使整个帝国都在自己股掌之间。可是, 即 意而有的民众。面对人类这种贪得无厌的愚蠢 主物, 他陷入了绝望, 从而得出了真正的乐园 直须抛弃人性的结论,并创立了"救赎世界" 十年暗黑计划 ——推毁字校,焚烧书记, 等与技术,不让一般民众接触知识,再通过教 主教义对他们洗脑, 使人们都成为不懂得思考, 夏天只需要祈祷和劳动的奴役, 而通过这样排 三人们的私欲,最终迎来人人平等的"乐园"。

神圣皇帝的所作所为, 在哈尔米眼看, 不



其光辉而威严的形象赢得了大量民众的支持,原本早已遗忘巴力众神的希斯巴尼亚人的内心,又重新树立起了对神明们的信仰,因此在上方世界的巴力教导连队也纷纷苏醒了过来。此刻,一直关注女儿的依修塔尔,此刻召集了一族人,打开了神之门,塔尔特奋力收集到信仰和思念的力量传回了地上世界,而那也正是生命的力量。人类的可能性最终打破了诅咒和死亡的法则,塔尔特在众人的祝福之中再次睁开了眼睛……

随着狼烟和烟火在夜空升起,希斯巴尼亚终于获得了这场革命的胜利。事后,哈尔米以第一市民的身份召集元老院,复活了议会制,联合神圣教团原教义者共同开始了对帝国的改革。至今为止,世界经历了黄金的时代,以及青铜的时代,而在充满苦难的的时代,以及青铜的时代,而在充满新的时代来期,黑暗即将过去,一个崭新的时代和来。而正如哈尔米说道的水子。在黄金黎明计划踏出了第一步的时候,他正式将新的时代定名为又一个黄金的时代——









全名为哈尔米卡・巴卡 (ハルミカル・バルカ)。

七年前,父亲哈斯德鲁巴为了保护他,用美刻尔之剑封印了他的记忆,并派人将他送到心腹 艾聂亚迪斯和莫诺马克手下。七年来,他忍辱负重,用坚韧的意志承受着来自帝国士兵地欺辱, 以一个愚者的身份在艾聂亚迪斯开办的学堂里学习,直到故事开端,才显露出自己过人的才能。

或许所有人起初面对他都有一些不适应,因为他平时态度非常温柔,弱气,但每当在面对敌人和发号施令的时候又故意显示出作为王者的霸气和威严。而实际上,他那种咄咄逼人的气势,在大多数情况下都是伪装出来的。

在行事和思考时首先考虑的并非是自己想做什么,而是自己该做什么。身为巴卡家当主,他 肩负着为一族人报仇,复兴西斯塔尼亚的重任,所以他"不得不"坚强,"不得不"冷酷无情, 也不得不扮演高高在上的君主——就像七年间他伪装成愚者一样。若排除这些"不得不做"的事情, 或许他内心真正"想做的事",就只有陪在塔尔特身边而已。

本性善良,不愿意伤害别人的他一直在苦恼,也一直想通过和平的方法实现大家的愿望,却一再经受挫折。英雄王艾修摩与他拥有同样的烦恼,但孤独的他最终只能将自我和对塔尔特的恋心一并舍弃;而哈尔米因为有塔尔特在身边陪伴,因为有真正的同伴跟随在身后,最终才能获得真正的坚强。

GALGAME STORY / ENTER





迪昂本是塔鲁玛村里的村民, 因为母亲被帝国士兵 意负,为了还以颜色而决定加入巴卡党。可其实他并没 有太多的觉悟和意志,做事不严谨,不努力,不认真, **复偷懒,有时候立场都不坚定。但,他却是哈尔米在塔** 鲁玛村为数不多的朋友, 而即便在哈尔米当上君主之后 七对哈尔米的态度也并没有因为身份的改变而改变。或 云就是因为有这样随性而"市井"的人存在,世界才不 重太糟糕。

卡莉丝是生活在塔鲁玛村的小姑娘。以前某一年冬 云。因为交不起课税,他的父亲被帝国贪官抓走,哈尔 * 這中杀了贪官,解救了她父亲。尽管哈尔米从未承认 是自己所为,但卡莉丝却一直深信就是他帮助了自己。 ∞ 此之后便向对待哥哥一般仰慕着哈尔米,并为了报恩 三或为了巴力的巫女。

加入巴卡党的战斗后,天真无邪的她天生能够驯服 事善的能力被发掘出来,被库蕾特称为"百兽的女王"。

塔尔特是巴力族最年轻的一员、全名可修缮では、アンコラット

作为迦南人新一代掌管丰收和战争的女巫,同时也是主人上后了来来一旦一年。 是利于本作故事的重心之上的人物。孤身一人来到地上世界的地上自己一样。 会嫉妒,也会生气,甚至可以看出留有一些稚气,就和一般变量,下三子。 时她还具备女神应该拥有的一切:充满荣耀和慈爱的笑容。 氢氧二三二三三三 这样一个充满人情味的女神,能够获得人心一点都不奇怪吧。

尽管本质上来说,她只是一个战斗能力比较优秀的妖精族,但是对场景,看到一个 力教导连队的父辈们的荣耀和职责,一心愿为人类造福、努力想要点去一个。 = = = ____ 当然,特别是哈尔米爱戴的女神。哈尔米内心憧憬的另一位女样塔尼特。罗二人。







这拥有贵族气质,并且有些任性的大小姐是一个充满矛盾的人。身为贸易都市总督的女儿,艾丽萨拥有一个喜欢精打细算的头脑,但却总是对自己仅仅以得失来衡量万事的行为表示厌倦;虽然战场上拿着一把巨大的战锤势不可挡,但本质上她并不喜欢争斗。但当她看到自己的侍从塔夫尼斯为了解救她不惜牺牲自我的时候,她总算完弃了一切得失的计算,和自己最喜欢的人站了起来。

至于,首先,他是一个男人……咳、塔夫尼斯原本是一个奴隶,被艾丽萨的父亲买走之后便作为艾丽萨的保镖和"替死鬼"养育成人。他一心很感谢艾丽萨父女对自己的恩惠,并且为了保护心仪的大小姐随时做好了牺牲的准备。在危机之中与艾丽萨互吐衷肠之后,两人的关系便成为同伴们公认的秘密。顺便一说,他似乎对哈尔米也很有好感……





艾聂亚迪斯和莫诺马克都是哈尔米父亲哈斯德鲁巴的心腹,对其忠心耿耿。七年前哈斯德鲁巴被帝国中央盯上之前以降职为由将他们调离了身边,从而免遭于难。两人在塔鲁玛村办起一所小小的学校,坚持着为孩子们传播知识的职责,前者担任文教和校长,后者则成为学校巫术师范。与此同时,他们在七年间,也是巴卡党的领袖,并且一直很期望哈尔米崛起。

艾聂亚迪斯以首席的身份从士官学校毕业, 军事和魔法方面都拥有优秀的才能,在哈尔米 觉醒后,也作为参谋活跃在队伍中。

而莫诺马克作为一名强壮的老兵,曾以一根长枪打遍天下。即便步入老年,逐渐开始投入对下一代的人的教育,但头发花白依然以健壮的体魄活跃在战场第一线。在一次作战中,他为了不扔下其他留在夕ルテトス被怪兽围攻的老兵,他毅然只身前去助阵,即便那是一场必败的战斗。为了作为士兵的尊严,为了希斯巴尼亚的明天,他手握长枪战斗到了最后一刻,那坚不可摧的意志和崇高的气节得到了夕ルテトス都市的意志、以及前来援助的古龙族的认可。



GALGAME STORY / ZEE









作为古代龙族的少女, 库蕾特拥有渊博的知识和强 大的魔力, 作为タルテトス都市管理者的能力也十分优 秀。一般龙族由于生活了漫长的岁月,而且力量太过强 大, 为了不给人类世界带来太大影响, 而不会主动干涉 人类的社会, 所以她虽然平时喜欢开玩笑, 但内心波动 较小, 总的来说是一个悠闲自得的人。

故事中, 当她看到我方老兵为了保卫自己的家园和 战士们的归所、抱着必死的信念与攻打タルテトス展开 战斗,她平静的内心也被这些尊贵的灵魂所感染,借由 タルテトス的力量化为世界上最高贵的种族——黄金龙 投入了战斗。

桑鲁曾经是西北边境地区蛮族的百队之长,是最优 秀的战士之一。他曾经为了解决部族之间的矛盾而在战 场上奔走,战斗中享受战斗的乐趣,但从不对非战斗员 出手, 也不攻击没有战意的人, 这种纯粹的战士的形象 为他引得了声望。后来他加入了帝国军队, 在入伍的当 天随队前往某个村落镇压反叛时,他亲眼见到被士兵指 毁的村子和大量被残杀的村民。在这样的惨状面前, 也 第一次认识到战争的残酷,并从此致力于防止帝国与宣 族之间的战争。经过多年的努力,总算在自己管辖的区 域创造除了一个帝国人和蛮族能够和平交流的环境。五 因为帝国默许的奴隶商人的猖獗活动,情况一再恶心。 起初,他为了保护自己辛辛苦苦得到的成果而纵容了或 隶商人,而让他清醒过来的,正是哈尔米等人。 年以来一直给予他最大支持的,某部族族长的女儿。

而阿尔蒂奥正是在数年前桑鲁从那场屠杀三章三哥 的蛮族少女。起初仇恨着帝国军人的她,也季至至奉鲁 的决心和行动所感化,不知不觉中,桑鲁已经转支国了 她最信赖的搭档。



层管没人知道她在这七年间内心经受了怎样的煎熬,但她最终成功地见证了哈尔米的成长, 再全量富给了明天。或许从某种意义上来说,伊萨贝尔的死,对任何人来说都是一个可以认可 即居里

在战斗中担任伊萨贝尔副官的雷利乌斯,起初只是一个在帝国愚民政策下培养出来的忠实下价。伊萨贝拉看中他的正直和对骑士道和正义的信仰,便将他招致门下,让他参加与哈尔米西战斗,并一再引导他思考。雷利乌斯渐渐对帝国的所作所为产生怀疑,自己坚持的正义受到武善。毫无疑问,雷利乌斯也是在伊萨贝尔引导下才真正成长起来,他对伊萨贝尔也充满了崇意和重量,正因如此,他才会在伊萨贝尔死去之后,继承她的意志加入了与哈尔米追求王道的



理性派的艾米利亚是一个纯粹的研究者和官员,优秀的她早在七八年前就已经在帝国内有所成就。在帝国担任官员时,即便是不义之事,她也会带着"拿人钱财替人消灾"的态度去做。但是她无法允许在神圣教团的控制下帝国开始独占技术和知识的现实,而就在这个时候,她遇见了为了民众的生活而四处寻求方法的哈尔米,那么她的倒戈也是理所当然。

而来到希斯巴尼亚军后,她便成为哈尔米 实施"黄金黎明计划"最得力的助手。



Cultural Strucy

在引言部分,笔者已经说道,「花冠之泪」这一系列都是充满欧洲风情的作品,这一方面是作品都是剑与魔法的欧式幻想为题材,另一方面则是每作的都将故事的发生地定在了古代欧洲。前作虽然并没有正式说明,但一看游戏中的地图我们便可知道,故事的舞台就是与大不列颠群岛,游戏中登场的两大地名,艾琳岛[Erin)和奥比宏岛(Albion)分别就是爱尔兰和大不列颠岛的一种旧称,作品故事内容也随处可见西欧神话的元素。那么本作呢?

首先,这一次叶子社似乎并不打算掩饰,而是在设定里就明确写道舞台就是以古代欧洲为原型,而更具体的方位,我们根据地图可以轻松得知,即包括范围包括伊比利亚半岛、亚平宁半岛及巴尔干半岛的南部和非洲北部的一部分。故事中几乎所有地名是现实中存在(或者是历史上曾经存在)的地点——对应,故事中的各种背景设定也是与现实历史息息相关。

我先从希斯巴尼亚这个地名说起,这是伊 比利亚半岛最古老的称呼,也是古罗马时期西班 牙行省的名称。在故事中我们知道,居住在希斯







▲作中多次出现的巴卡家家徽来自现实中埃及神塔尼特(Ta-nit)的象征图案

巴尼亚的主人公一族人被称为迦南人,他们是在数百年前,从海洋南岸一个名叫卡鲁塔·哈塔修(Kart Hadasht)的都市而来。而这个 Kart Hadasht 正是古罗马时期罗马最大的敌国迦太基的腓尼基语写法,从地理位置上来看,这个位于游戏地图里地中海南岸的城市也与迦太基历史上的位置相符。在历史上,迦太基在公元前 122年被古罗马征服。还有比较重要的就是神圣帝国的首都阿尔巴朗格(Alba Longa)在现实中则是古罗马文明的起源之地……说到这里已经比较明显,本作的故事实际上就是用围绕着古罗马与周边地区之间的关系为线索展开。

再看看,故事中出现的各种神话元素,考察这方面的关键词便是"迦南人"。所谓迦南,在历史上是大致相当于今日以色列、西岸和加沙,加上临近的黎巴嫩和叙利亚的临海部分。迦南人的起源虽然有很多种说法,不与为自己的人与同样起源与大型中毒与岸的腓尼基人重合度非常高。如果本作剧系与特别的上下。历史上迦太基是由于多东西都能对应的上了。历史上迦太基是由于



尼基人创建的,而游戏中是迦南人建造了卡鲁塔·哈塔修。在迦太基,人们主要信仰三个神明:从腓尼基传入的巴力神,Astarte 神,以原居民信奉的埃及神塔尼特(Ta-nit)。这些分别也就对应了游戏中巴力神族,女主角阿修塔尔特,以及最初以塔尔特姐姐身份登场的塔尼特女神。而作中与巴卡家定下血之契约的美刻尔(Melqart,即メルカルト),在现实中则是迦太基的守护神和英雄神。

作中的人物,人名和原型除了来自神话,也还有一些是历史上实际存在的人物。最主要的也就是主人公哈尔米。他的原型既是古迦太基将军、政治家,迦太基在西班牙的开拓者——哈米尔卡·巴卡,英文写法是 Hamilcar Barca,与我们的哈尔米一字不差。不过奇怪的是,历史上的哈米尔卡是巴卡家族第一代领袖,反倒是游戏中哈尔米的父亲哈斯德鲁巴。在现

实里其实是哈米尔卡的女婿……

除了上面说到的这些,本作各处都藏着有趣的捏他,限于篇幅我们也不能——列出,大家有兴趣不妨拿作中的人名和地名去查查迦南或腓尼基神话,说不定会有意外的收获哦。



谈完了各种方面,最后还是留一点空间整 理一下对作品的评论。

总的来说,「花冠之泪2」是一部让人很难下定论的作品。坦白的说,尽管前作塑造了一个宏达的世界观,剧情挖下了一个巨大的坑,



Nr. 3288. tjamilkar Barkas (geft. 228 v. Chr.).

▲历史上的哈米尔卡·巴卡

但是却没有多少玩家会想到叶子社会在这个时候推出它的正统续作,而且还在访谈中指出「花冠之泪」系列在企划之初就预定是三部曲……这句话是真是假大家心理各有分量,笔者就不妄下断论了。总之,这款续作在经过很长时间的沉默之后还是来到我们前面。

从剧情上来说,尽管作品副标题很容易让人误会,但看了上文大家也该知道,本作主人公并不是前作主人公阿隆或是阿尔撒鲁的子孙,故事设定大约是在前作数年之后,阿隆和英雄



阿尔撒鲁成功从帝国独立,而帝国发生内部斗争终被神圣帝国取代。再加上舞台转移到南欧,可以说出了同一世界里这个大背景相同之外,其他方面譬如人物和剧情全都是重新设计的。

纵观剧情发展,不难发现本作的确保持了很传统而王道的发展:小村落起义 > 找到根据地 > 主人公成长 > 打倒中 BOSS > 遭遇难题 > 起义成功。叶子社的 SRPG 作品的故事大纲基本上都是如此,不过在各种细节和表现手法等等方面却有着明显差别。

首先,我们必须确定,与前作歌颂尊严的主题相对应,『花冠之泪2』是一部讲述意志和希望的故事。作中人们反抗神圣帝国的统治,拒绝成为无知的人偶,体验的就是一种要用自己脚踏实地,用自己的行动决定未来的意志;而作中不管老年还是少年,他们在今天的绝望中,为明天辛勤耕耘的行为,无疑也是一种对希望的歌颂。

众所周知,前作是一个将男性角色当做看 点,成功地塑造了一批高人气基佬的较为"怪 异"的 GALGAME, 而在本作, 这种偏重则正 好相反, 主要笔墨都用在了女性角色身上。受 到优待最明显的也就是女主角塔尔特。她是剧 本的重心所在,整个故事可以说都是围绕着她 而不是哈尔米发展的。制作者反复地通过各种 事件在尽力展现她的努力,她的献身,她的哀伤, 最终故事也以她的成果创造奇迹为收尾, 整个 过程为我们带来了一个高洁、虔诚又仿佛与自 己等身大的少女形象。当然, 花费笔墨最多的, 不一定是最成功的角色, 在本作中, 有一个角 色的光辉毫无悬念的超越包括塔尔特和哈尔米 在内的所有人物,她就是故事前半就已经退场 的伊萨贝尔。作为故事的第一个大高潮,配合 着来自前作的歌曲『凯歌』,伊萨贝尔临终前的 笑容震撼了无数人,可以说仅凭这么一部分, 本作就可以获得极高的评价。







另外,了解前作的玩家们不会忘记故事高潮部分那强大的回忆杀,一股脑的方式将过去真相抛给玩家这种做法虽然简单粗暴,但的确也非常有效。而与之对应的是,在终章之前,本应迎来最大高潮的时候,我们也看到一段塔尔特与艾修摩的回忆,通过这段回忆我们的确对特尔特的形象有了进一步了解,但得到的震

撼和感动却远不及前作。而这则是因为回忆总 集杀这一招已经在伊萨贝尔的故事中使用过了 ……毕竟,圣斗士们都是不吃同样招数的(误), 感染力大大下降也是在所难免。



好了,来来回回说了这么多,对于这部叶子社投入了巨大精力的作品『花冠之泪2,尽管留有遗憾,但总的来说还是一部可圈可点的作品,不但充满魅力的人物和深刻的主题都值得我们回味。而至于 SRPG 的战斗部分,笔者在这里就只说一点,如果想要尝试本作又对 SLG 苦手的话,请务必一开始就选择 Very Easy 模式,不作死就不会死……

如果叶子社没有骗人,那么该系列在将来至少还会有一部续作登场,我们就等着看看这个大坑怎样才能填得起来吧。▲



1 AM CO AM COM

看到"接手三国"这个名字,恐怕大家都会可,这是一种从三国为背景的集换式卡牌游戏。10.5 1 四》点错, 缭乱三国 TCG J 依然是以大人气的三国可作为背景的卡牌游戏,但它的原型主不是事等,于是来自日本排行前列的 预门手术 英克 经利用证证人

现在,这种手术等的经过了日本运营方的授权、被正立为基本企业等的成了! 经过设计量的精工员工, 语则三言 TCG 被改编成了一款精彩的双人对战集换式卡牌游戏(TCG),游戏中依然有着元素都是的维 蜀、吴和他国四大阵营势力,完美地还原了三国的战斗场景。玩家可以根据自己的喜好组建武将军团相互对战,直至获得胜利!



如果玩家玩过了缭乱三国演义。这款手机游戏的话,一定会对里面丰富多彩的人物形象留下深刻的印象。因为,这些形象全都是由日本知名画师绘制的。其中,除了大家熟悉的那些传统武将之外,还有特别绘制萌娘版武将,

也就是说,男武将们可能在某种条件摇身一变,以可爱的萌妹子形象出现在大家面前喔!而这些,都将在卡牌中得到完美展现!获得了运营方完全授权的"缭乱三国 TCG」,将会以原汁原味的日式画风出现在广大玩家面前,即便是那些令人充满幻想的萌娘版武将,也会在适当时候出现。各式各样有趣又漂亮的卡牌,都会源源不断地展现在大家面前,必然能让有收集欲望的玩家痛快地跳坑!

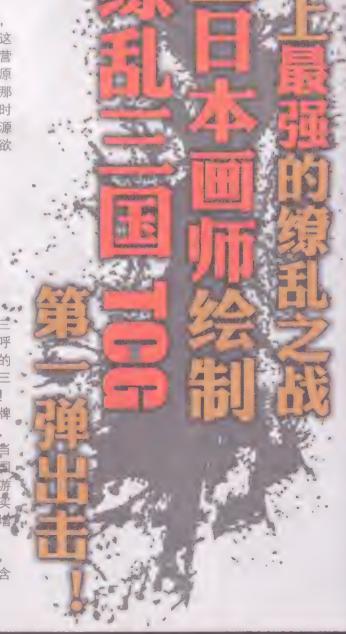
3 malery medicarthe

CLOS INTEREST

Little Int L F T Total

作为 三国杀对战卡 的姊妹篇, 缭乱三 TCG』当然也会让所有玩家痛快对战,大呼过瘾, 但它和『三国杀对战卡』也有着显著的区别。第一眼看过去最明显的, 就是『缭乱三国TCG』有魏、蜀、吴和他国四势力预组包!每个预组包都是已经按势力组好 41 张卡牌的家组包,即便是从来没有接触过游戏的新手玩战!。当然,除了这面向新手的预组包之外,「缭乱三国大公,除了这面向新手的预组包之外,「缭乱三国大公,除了这面向新手的预组包之外,「缭乱三国大公,除了这面向新手的预组包之外,「缭乱三国大公,除了这面向新手的预组包之外,「缭乱三国大公,除了这面向新手的预组包之外,「缭乱三国大公,除了这面向新手的预组包之外,「缭乱三国大公,除了这面向新手,那就需要玩家自己的牌级方!

(预组包定价 25 元/包,内含 41 张卡牌,分魏、蜀、吴、他四种,补充包 5 元/包,内含7 张卡牌)





THE COMPANY STATE OF THE PARTY S

既然是『三国杀对战卡』的姊妹篇,怎么 一只有对战卡的特别赠品呢? 根据官方透露的 ■ . 「缭乱三国 TCG 在发售的时候,将在 一旦包中附赠 三国杀对战卡 特殊 PR 闪卡一 ➡【黄巾雷使】和 PR【孙尚香】! 具体安排 为:魏势力和蜀势力预组包附赠 PR【黄巾雷使】; 三吴势力和他国势力则附赠 PR【孙尚香】! 对 逗罵张 PR 卡感兴趣的朋友, 到时候一定要入

缭乱三国 TCG 是一款以三国故事为题材 ≦買人对战类集换式卡牌游戏 (TCG)。游戏完 **亳**笔还原了三国的战斗场景。玩家可以根据各 二旦姓利

而是自由10年产出的

續乱三国 TCG 』将在 2013 年 18月 25 日 三三上市。

三一弹将分为预组包和补充包两种。



一慧 蜀、吴、他四种,每种预组包按势 三三三至 好41 张卡牌, 其中主将牌1张, 武 与个势力的预组包中包含四张该势力独









※ 预组包售价为 25 元/包,包含 1 张主将 牌闪卡, 40 张武将牌

THE REPORT OF PERSONS - Harris I was 100 ft 1 B. REMORRE . REMORE 100 7 100 1







补充包不分势力,每包包含7张卡牌,其 中1☆卡三张、2☆卡两张、3☆一张、4☆或 5 ☆卡一张 (有可能为特殊卡牌)。玩家可以通 过购买补充包,抽取其中武将来加强自己的牌组。 ※ 补充包售价为5元/包,包含7张卡牌



LEWINS NAMED IN and the same of th MATERIA WILLIAM STREET









通贩二维码

Catmoon社出品,详细关注:

天窗地址:

tp://doujin.bgm.tv/subject/17247

₫博地址:

ttp://weibo.com/1819804410



文件夹





书签



规格: A4 页数: 42P彩图+漫画

主催

七夜马鹿\幻月式

封绘

言我诚

画师

包包\阿菲莉亚\凉汤圆\mmm\椰子\红豆粽子

劉月式\拾\圈外\尼库\Werkbau\力丸





蓄势已久的 GALGAME 特辑!

新作信息与感评,热门大作与冷门佳作导读,GALGAME文化深入研究

主推几大专题!

一代 GAL 神机 PSP 即将入土, 你落下多少好游戏? PSP 不可错过的改编 GALGAME 总结

女装少年?过时了!才不缺那种泛泛而谈! 从『近月少女的礼仪』说起的装潜入专题!你还把持 得住吗?

跨度数年优秀系列与全新篇章 『晓之护卫』回顾与新作『Reminscence』解读

阿宅们今天也在说日语吗? 纠正 GALGAME 学日语的 N 大误区!

觉得中国市场难混的我,只好到日本寻求出路 国人 GALGAME 制作者的商业作品经验谈

新作点评 & 解读,改编动画扫雷,GALGAME 相 关文化研究······还有更多特色栏目等待亮相!

全域界》全域集 (例基域表)] = Garden of sinners

全点录《空之境界》诞生 15 三式内崇所有原画、杂志宣传、 三注报、优秀同人

三量 × 全彩印刷"

三之境界》粉丝不可多得的 三二二二

2013年12月,全国上市 定价: 49.8元



